

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

1 Sendungen des Deutschen Patentamts sind zu richten an:

Patentanwälte Lotterhos & Partner
Lichtensteinstraße 3
60322 Frankfurt am Main

Antrag auf Erteilung eines Patents

P. 44 39 502.7

2 Zeichen des Anmelders/Vertreters (max. 20 Stellen) 3 Telefon des Ann./Vert. Datum
6528 (069) 555 061 08. November 1994

3 Der Empfänger in Feld 1 ist der ggt. Nr. der Allgemeinen Vollmacht

Anmelder Zustellungsbevollmächtigte VertreterAnmelder Vertreter

Order, Michael
Ostlandstraße 96
50859 Köln

Dr. Lotterhos

Eing.: 14. NOV. 1994

Frist

Frist:

4 Anmeldercode-Nr.

Vertretercode-Nr.

Zusatzcode-Nr.

5

6 Bezeichnung der Erfindung (bei Überlänge auf gesondertem Blatt -2-fach)

Spielanlage zur professionellen Ausübung von Tischspielen mit
Spielkarten und Jetons, insbesondere des Spiels "Black Jack"

7 Sonstige Anträge

Aktenzeichen der Hauptanmeldung (des Hauptantrags)

Die Anmeldung ist Zusatz zur Patentanmeldung (zum Patent) ▶

Prüfungsantrag - Prüfung der Anmeldung (§ 44 Patentgesetz)

Recherchenantrag - Ermittlung der öffentlichen Druckschriften ohne Prüfung (§ 43 Patentgesetz)

Lieferung von Ablichtungen der ermittelten Druckschriften im Prüfungsverfahren Recherchenverfahren

Aussetzung des Erteilungsbeschlusses auf Monate - 2-fach -

Aussetzung des Erteilungsbeschlusses auf Monate (§ 49 Abs. 2 Patentges.) (Max. 15 Mon. ab Anmelde- oder Prioritätsstag)

8 Erklärungen

Aktenzeichen der Sonstigenanmeldung

Taktung/Ausscheidung aus der Patentanmeldung ▶

an Lizenzvergabe interessiert (unverbindlich)

mit vorzeitiger Offenlegung und damit freier Aktenansicht einverstanden (§ 31 Abs. 2 Nr. 1 Patentgesetz)

Inländische Priorität (Aktenzeichen der Voranmeldung)

Ausländische Priorität (Datum, Land, Aktenz. d. Voranmeldg.)

Bezeichnungen auf gesondertem Blatt -2-fach)

Über Fernkopierer eingegangen:

Seite(n) - Deutsches Patentamt

9

Gebührenzahlung in Höhe von 540,- DM

Kosten-
zuweisen
auf der
Gesamt

10 Anlagen, jeweils 3-fach

1. 6 Seite(n) Patentansprüche
 11 Anzahl Patentansprüche

2. 17 Seite(n) Beschreibung
 2 Blatt Zeichnungen

3. 2 Zusammenfassung

4. Erfindungsbenebung

Vennstavollmacht

5. Abschrift(en) d. Voranmeld.

6. Bezugssachenliste

9. _____

(Seite 18-21)

(Seiten 1-17).
(Blätter 1/2, 2/2)
(Seite 22) + Fig. 4 (Blatt 2/2)

(Seite 23)

11 Unterschriften

Per Telefax vorab
am 08.11.94

f. Orla

Bitte Hinweise auf der Rückseite beachten!

12

Spielanlage zur professionellen Ausübung von Tischspielen mit Spielkarten und Jetons, insbesondere des Spieles "Black Jack"

Beschreibung

Die Erfindung betrifft eine Spielanlage zur professionellen Ausübung des Glücksspieles "Black Jack" und verwandter Spiele unter Verwendung von Spielkarten und Jetons.

Die nachfolgenden Ausführungen betreffen vorwiegend das Spiel "Black Jack" als Beispiel.

Konventionellerweise umfaßt eine Spielanlage für "Black Jack" im wesentlichen einen Spieltisch und einen Kartenspender in der Funktion eines Kartenschlittens, der wegen seiner Form auch als Kartenschuh bezeichnet wird.

"Black Jack" wird mit 6 Spielen zu je 52 Blatt (Spielkarten) gespielt, wobei der Spieler gegen die Bank spielt und die Bank vom Croupier, beim "Black Jack" Dealer genannt, vertreten wird.

Jedes Spiel setzt sich aus vier Reihen Karten der Farbzeichen oder "Farben" Kreuz, Pik, Herz und Karo zusammen, wobei jede Farbreihe neun Zahlkarten und vier Figurenkarten mit den Bildern Bube, Dame, König und As hat. Als Kartenwert tragen die Zahlkarten eine der Zahlen 2 bis 10 und die Figurenkarten einen der Buchstaben J (Bube; Jack), Q (Dame; Queen), K (König; King) und A (As; Ace). Der Kartename setzt sich aus der Farbe und dem Kartenwert zusammen (z.B. Karo Dame). Beim Spiel "Black Jack" ist der Spielwert oder Punktewert der Asse wahlweise 1 oder 11, der Spielwert der Bilder (Bube, Dame, König) 10 und der Spielwert der übrigen Karten gleich ihrem Kartenwert; die Farbzeichen oder "Farben" spielen keine Rolle.

Die Spielkarten werden vor Spielbeginn vom Dealer, gegebenenfalls unter Verwendung einer Kartenmischvorrichtung, sorgfältig gemischt und dann in den Kartenschlitten so eingelegt, daß die neu-

trale Blattrückseite nach vorne, also zur Ausgabeöffnung des Kartenschlittens hin, zeigt.

Der "Black Jack"-Spieltisch ist mit einem Tuch (Spieltuch) überzogen, das im wesentlichen eingeteilt ist in kreisbogenförmig nebeneinander angeordnete, rechteckige Satzfelder oder "Boxen" zur Plazierung der Einsätze mittels Jetons, wobei sich (links) neben jeder Box eine ihr zugeordnete Versicherungslinie befindet, und in einen Spieltischbereich zur Ablage der aus dem Kartenschlitten für jeden Spieler und für den Dealer gezogenen Karten.

Die Grundzüge des Spiels "Black Jack" sind folgende.

Es können so viele Spieler (bzw. Spielergemeinschaften) teilnehmen, wie das Spielfeld Boxen aufweist (regelmäßig sieben Boxen).

Ziel der Spieler ist es, eine höhere Punktzahl als die Bank zu erreichen, wobei die höchste Punktzahl, die weder vom Spieler noch von der Bank überschritten werden darf, die 21 ist. Der Spieler bzw. die Bank haben "Black-Jack" und gewonnen, wenn bei den jeweils zwei zuerst erhaltenen Karten die Punktzahl 21 erreicht wurde. Ansonsten gewinnt die Partei, welche der Punktzahl 21 am nächsten kommt. Bei Punktegleichstand verliert und gewinnt der Spieler nicht und kann seinen Einsatz zurückziehen oder für das nächste Spiel stehen lassen oder verändern.

Nach international festgelegtem Spielverlauf erfolgen das Setzen des Einsatzes und die Kartenausgabe folgendermaßen.

Jeder Spieler plaziert zunächst seinen Einsatz, der im Falle mehrerer Jetons säulenförmig so übereinanderzustapeln ist, daß die Jetons mit dem höchsten Wert zu unterst und die mit dem niedrigsten Wert zu oberst liegen. Danach teilt der Dealer gegen den Uhrzeigersinn die Karten in der Weise aus, daß zunächst jeder Spieler und dann der Dealer eine offene Karte erhalten, wonach jeder Spieler und der Dealer eine zweite Karte erhalten, die für die Spieler ebenfalls offen, für den Dealer aber verdeckt aufge-

legt werden. Hat der Spieler keinen "Black-Jack", kann er vom Dealer weitere Karten verlangen, die offen ausgelegt werden.

Sind die Karten für die Spieler ausgeteilt, deckt der Dealer seine zweite Karte auf. Erhält er dabei 17 Punkte oder mehr, darf er sich keine weitere Karte mehr geben, hat er weniger als 17 Punkte, muß er ziehen, bis er die Punktzahl 17 erreicht oder überschritten hat.

Im übrigen gelten unter gewissen Voraussetzungen die Spielvarianten "Box oder Hand", "Verdoppeln", "Teilen in zwei Spiele" und "Versicherung".

Bei "Box" tätigen mehrere Spieler (Spielergemeinschaft) ihre Einsätze auf derselben Box.

Bei "Verdoppeln" kann der Spieler seinen Einsatz nach Spielbeginn verdoppeln, wozu er den Verdoppelungseinsatz neben dem ursprünglichen Einsatz auf seiner Box anordnet.

Bei "Teilen" teilt der Spieler seine beiden ersten Karten und setzt sein Spiel in zwei Spielen ("Hände") mit zwei Reihen von Karten fort, was zugleich eine Verdoppelung des ursprünglichen Einsatzes erfordert.

Bei "Versicherung" - als Versicherung gegen "Black-Jack" der Bank - teilt der Spieler seinen Einsatz, indem er die Hälfte seines Einsatzes auf die Versicherungslinie setzt.

Der Spieler gewinnt bei "Black-Jack" das Eineinhalbfache, ansonsten das Einfache seines Einsatzes, und bei "Versicherung" gewinnt er bei "Black-Jack" der Bank das Zweifache seines Einsatzes; hat die Bank keinen "Black-Jack", verliert er die Versicherung an die Bank und behält den halben Einsatz.

Bei allem werden die Karten der Spieler gestaffelt so ausgelegt, daß sämtliche Kartenwerte der offen ausgelegten Karten noch erkennbar bleiben; die Karten der Bank werden nebeneinander ausgelegt, ohne sich zu überdecken.

Als Jetons dienen schiefenförmige Kunststoffmarken, deren Spielwert durch einerseits einen Wertaufdruck (beispielsweise 10, 20,

50, 100, 500) und andererseits durch eine dem Spielwert zugeordnete Farbe (z.B. Blau, Rot, Grün, Orange, Violett) angegeben wird.

Der Erfindung liegt folgender Problembereich zugrunde.

Im Casinowesen besteht ein Mangel an technischer Kontrolle bei den sogenannten Tischspielen (live games); dies betrifft insbesondere das variantenreiche Kartenspiel "Black Jack". Selbst bei hohem Personalaufwand durch Einsatz einer Mehrzahl an Kontrollpersonen ergeben sich trotz optischer Überwachungssysteme beachtliche Sicherheitslücken, die für den Spielbank- oder Casinobetreiber zu einer Verringerung der Einspielergebnisse führen können. Andererseits hat der Spielleiter (Croupier oder Dealer) eine verantwortungsvolle Aufgabe und benötigt hohe Konzentration für den streng geregelten Spielablauf und die korrekte Auszahlung des Gewinnes an die Spieler und hat am Ende seines Dienstes gegenüber der Bank abzurechnen, wobei ihm bei sämtlichen dieser Verpflichtungen Fehler unterlaufen können.

Es ist daher nach einer Lösung zu suchen, die eine sichere und zuverlässige Überwachung des gesamten Spielgeschehens ohne personellen Einsatz ermöglicht, die eventuelle Fehler oder Fehlentscheidungen des Spielleiters erkennen und richtigstellen lässt, die bei Unstimmigkeiten zwischen Spielleiter und Spielern bzw. Spielleiter und dem Casinobetreiber den Spielverlauf eines jeden Spieles belegbar nachvollziehen lässt; die dem Spielleiter keine regelwidrigen Spielgestaltungsmöglichkeiten beläßt und ihn insbesondere nicht dazu ermutigt, gewisse Spieler bei der Gewinnermittlung oder Gewinnauszahlung beabsichtigt zu begünstigen; die dem Spielleiter einen weniger anstrengenden Arbeitsplatz zur Verfügung stellt; und die, neben weiteren Vorteilen, das korrekte Abrechnungswesen zwischen Spielleiter und der Casinoleitung komfortabler gestaltet. Im übrigen wird angestrebt, belegbare Informationen zu den beruflichen Qualitäten des Spielleiters und zu den persönlichen Spielgestaltungseigenheiten der Spieler zu gewinnen.

Zur Erreichung des geschilderten Lösungskonzeptes für den geschilderten Problembereich liegt der Erfindung die Aufgabe zu grunde, insbesondere für das "Black Jack"-Spiel ein automatisches Überwachungs-, Kontroll- und Registrierungssystems zur Verfügung zu stellen, das den Spielablauf von der Kartenentnahme aus dem Kartenschlitten bis zur Feststellung der Spieler gewinne überwacht, aufzeichnet, speichert und erlaubt, die gewonnenen Daten unter den unterschiedlichsten spielbezogenen bzw. casinobetrieblichen Aspekten auszuwerten und anzuzeigen.

Das verlangt unter anderem folgendes.

Der Spielverlauf soll sich in möglichst sämtlichen seiner Spielphasen automatisch erfassen und mittels eines Computers und eines elektronischen Datenverarbeitungsprogrammes (EDV-Programmes) aufzeichnen, speichern und auf einem Anzeigegerät, vorzugsweise ein vom Dealer einsehbarer Bildschirm, darstellen lassen.

Der Kartenschlitten soll eine Einrichtung zur automatischen Erkennung und Erfassung des Kartenwertes der verdeckt aus dem Kartenschlitten gezogenen Spielkarte aufweisen.

Der Spieltisch soll Einrichtungen aufweisen zur automatischen Erkennung der bespielten und der leeren Boxen, wobei eine Mehrfachbelegung einer Box erkannt werden muß; desgleichen muß die Belegung oder Nichtbelegung von Versicherungslinien erkannt werden; ferner soll der Spieltisch eine Einrichtung zur automatischen Erkennung der Zahl der je Spieler bzw. für den Dealer ausgelegten Karten aufweisen.

Die Werte der eingesetzten Jetons sollen erkannt, verarbeitet und gespeichert werden.

Das EDV-Programm soll insbesondere den Wert des oder der Spiel einsätze je Box und Versicherungslinie verarbeiten, die Folge der Ausgabe der Karten kontrollieren, die je Spieler bzw. für den Dealer geltende Ablage der Karten kontrollieren und die Gesamtpunktzahl aller Karten eines jeden Spielers und des Dealers.

ermitteln, die Gesamtpunktzahl von Spieler und Dealer vergleichen und die Spielergewinne errechnen.

Sämtliche der wesentlichen Spieldaten sollen sodann mit Hilfe des EDV-Programmes auf dem Anzeigegerät synchron mit dem Spielablauf oder auf späteren Abruf der gespeicherten Daten bzw. Auswertungsergebnisse angezeigt werden bzw. sich anzeigen lassen, wobei dem Variationsreichtum des EDV-Programmes keine Grenzen gesetzt sind.

Diese komplexe Aufgabe wird ausgehend von einer Spielanlage nach dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1 gemäß der kennzeichnenden Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst, wobei sich in den abhängigen Ansprüchen 2 bis 11 besondere Ausgestaltungen und Weiterbildungen der Erfindung angegeben finden.

Zum unmittelbareren Verständnis wird die Erfindung nachfolgend sogleich beispielhaft und anhand von prinzipienhaften Figuren im allgemeinen und am Beispielsfall des Spieles "Black Jack" im besonderen näher erläutert.

Es zeigt

Fig. 1 einen Kartenschlitten gemäß der Erfindung im Vertikalschnitt von der Seite,

Fig. 2 eine Draufsicht im Horizontalschnitt auf den Kartenschlitten nach Fig. 1,

Fig. 3 eine Vorderansicht auf den Kartenschlitten nach Fig. 1;

Fig. 4 die Draufsicht auf den wesentlichen Teil der Spielfläche eines "Black Jack"-Spieltisches gemäß der Erfindung mit unsichtbar unter dem Spieltuch angeordneten Einrichtungen zur automatischen Erkennung einerseits der Belegung der Boxen und der Versicherungslinien mit Jetons und andererseits der Ablageplätze für die Spielkarten.

Die nachfolgenden Erläuterungen betreffen einen Kartenschlitten gemäß der Erfindung.

Die in Fig. 1 bis 3 gezeigte Ausführungsform des Kartenschlittens 1 entspricht in ihren Umrissen und hinsichtlich des oberen Teils im wesentlichen der konventionellen Bauart. Erfindungsgemäß

ist in dem Kartenschlitten 1 eine Einrichtung zur automatischen Erkennung des Kartenwertes der jeweils aus der Kartenausgabe 2 verdeckt gezogenen Spielkarten 3' vorgesehen (Kartenwert-Erkennungseinrichtung). Diese Kartenwert-Erkennungseinrichtung umfaßt im wesentlichen folgende funktionellen Teile: eine Fernsehkamera bzw. einen CCD-Bildwandler 4 (charged-coupled device-Bildwandler); eine Impulslichtquelle 5 (Blitzlichtlampe) zur Beleuchtung desjenigen Teils der gezogenen Karte 3', der den Aufdruck 31 des Kartenwertes enthält; ein rechtwinkliges optisches Umlenkprisma 6 für die Beleuchtung des Aufdruckes 31 des Kartenwertes und zur Einleitung des von dem beleuchteten Kartenwertaufdruck 31 abgestrahlten Bildes über eine optische Strecke in den CCD-Bildwandler 4; und zwei optoelektronische Bewegungs- bzw. Positionsfühler oder Sensoren 7, 8 zur Ermittlung der Bewegung der gezogenen Karte 3' und zur Steuerung der Impulslichtquelle 5.

Die Spielkarten 3, von denen als Beispiel eine Karo Dame in Figur 4 angedeutet ist, entsprechen hinsichtlich des Kartenformats und der Bildseite internationalem Standard, wonach jede Spielkarte 3 das Hochformat 88 mm x 62 mm hat und um den zentralen Bildanteil eine bis zu den Kartenrändern reichende weiße Umrahmung aufweist. Der linke Längsstreifen dieser Umrahmung trägt knapp unter dem oberen Rand der Karte den Kartenwertaufdruck 31 (z.B. den Buchstaben Q) und - durch eine farblose Zone getrennt - darunter das Farbzeichen 32 (z.B. das Karo-Bild). Dieser sich aus dem Farbzeichen 32 und dem Kartenwertaufdruck 31 zusammensetzende Kartenname wiederholt sich, an der Kartendiagonale gespiegelt, unten am linken Längsstreifen der weißen Umrahmung auf dem Kopf stehend. Der Kartenname ist für die Farbzeichen Kreuz und Pik in schwarzer und für die Farbzeichen Herz und Karo in roter Druckfarbe aufgedruckt; die Höhe des Aufdruckes 31 des Kartenwertes beträgt 15 mm.

Die Spielkarten 3 sind in dem Kartenschlitten 1 so eingeordnet, daß sie mit einem ihrer Querränder 33 auf einer nach vorne geneigten Auflage oder Schräge 9 aufzustehen und zugleich nach hinten gegen die Schräge 9 geneigt sind und so mit der Bildseite nach unten zeigen. Die Neigung der Karten 3 zur Schräge 9 wird mittels

eines trapezförmigen Laufkeils 10 bestimmt, der zugleich den Packen der Karten 3 zur Ausgabe 2 drückt. Zur besseren Übersichtlichkeit sind in Fig. 1 jedoch nur zwei Spielkarten 3, 3' gezeigt, von denen sich die Karte 3' in einer Position während des Herausziehens durch den Dealer befindet.

Die Schräge 9 setzt sich über die Kartenausgabe 2 hinaus fort und enthält im Bereich der Kartenausgabe, aber noch im Inneren des Kartenschlittens 1 gelegen, ein Fenster 11, das durch eine der optischen Flächen des rechtwinkligen Umlenkprismas 6 ausgefüllt wird und im Bewegungsweg (in der Spur) des Aufdruckes 31 des Kartenwertes liegt. Deswegen muß das Prisma 6 grundsätzlich am linken oder am rechten Rand des Gleitweges der gezogenen Karte 3' liegen.

Das Prisma 6 ist in der Weise angeordnet, daß die seinem rechten Winkel gegenüber liegende Fläche 12, nachfolgend als Spiegelebene bezeichnet, vom CCD-Bildwandler 4 weg zeigt. Die das Fenster 11 bildende Fläche 13 des Prismas 6 sei als Fensterebene und die zum CCD-Bildwandler 4 hin weisende Fläche 14 des Prismas 6 als Austrittsebene bezeichnet.

Die Impulslichtquelle 5 befindet sich knapp unterhalb der Spiegelebene 12 in der Nähe desjenigen Endes des Umlenkprismas 6, das den Winkel (von 45°) mit der Fensterebene 13 bildet. Das Licht der Impulslichtquelle 5 fällt durch die Spiegelebene 12 und die Fensterebene 13 auf die Bildseite der Karte 3', wird von der beleuchteten Karte 3' durch die Fensterebene 13 auf die Spiegelebene 12 reflektiert und von dort durch die Austrittsebene 14 in Richtung des Bildwandlers 4 gespiegelt, wobei der über dem Fenster 11 gelegene Teil der Karte 3' in dem Bildwandler 4 mittels einer Sammellinse 15 abgebildet wird. Ein im Lichtweg 16 vor der Linse 15 gelegener Rotlichtfilter 17 (> 600 nm) dient der Registrierbarkeit von rot gedruckten Kartenwerten (31). Zufolge der optogeometrischen Anordnung der Lichtquelle 5 zum Prisma 6 kann die Lichtquelle 5 nicht unmittelbar in den Bildwandler 4 strahlen.

Die beabsichtigte Abbildung des auf der gezogenen Karte 3' aufgedruckten Kartenwertes 31 im Bildwandler 4 verlangt, daß die Impulslichtquelle 5 gerade zu dem Zeitpunkt aufblitzt, zu dem sich der (nach unten weisende) Aufdruck 31 des Kartenwertes über dem Fenster 11 befindet.

Zweckmäßigerweise wird derjenige von den beiden Kartenwertaufdrucken 31 gemessen, der sich mit Blick auf die Kartenausgabe 2 auf dem rechts laufenden weißen Längsrand der Karte 3' befindet. Dementsprechend ist, wie in Fig. 4 gezeigt, das Prisma 6 rechts angeordnet. Beim Ziehen einer Karte 3' bewegen sich folgende Merkmale der Karte 3' über das Fenster 11 hinweg: Der vordere Kartenrand 33, der unbedruckte lange Teil des weißen Streifenfeldes, das Farbzeichen 32, der schmale zwischen dem Farbzeichen 32 und dem Aufdruck 31 des Kartenwertes gelegene weiße Querstreifen, der Kartenwertaufdruck 31 und der hintere Rand der Karte 3'.

Die genannte Sensoranordnung muß nun die Tatsache, daß eine Karte 3' gezogen wird, erkennen und die Impulslichtlampe 5 zu dem Zeitpunkt zünden, zu dem sich der Kartenwertaufdruck 31 möglichst exakt über dem Fenster 11 befindet.

Dazu werden nachfolgend zwei prinzipielle Lösungswege angegeben, von denen der eine Weg mit nur einem Sensor auskommt und der andere Weg, wie in Fig. 2 gezeigt, zwei Sensoren 7, 8 nutzt.

Ist nur ein einziger Sensor vorgesehen, lassen sich beispielsweise der vordere und der hintere Kartenrand als Referenzmerkmale verwenden, wobei der Sensor im Kartenschlitten 1 an beliebiger seitlicher Position und, in Bewegungsrichtung der Karte gesehen, in einem definierten senkrechten Abstand vor dem Fenster 11 so angeordnet ist, daß der hintere Kartenrand den Sensor verläßt, wenn sich der Kartenwertaufdruck 31 gerade über dem Fenster 11 befindet. Der genannte Sensor kann ein Drucksensor oder eine Lichtschranke sein. Der den Sensor berührende vordere Kartenrand schaltet die Meßanordnung in Betriebsstellung, der den Sensor verlassende hintere Kartenrand veranlaßt die Betätigung der Im-

pulslichtquelle 5, wonach sich die Meßeinrichtung wieder abschaltet.

Nach der in Fig. 2 gezeigten Anordnung verwendet man zwei optoelektronischen Sensoren 7, 8. Der im Kartenschlitten 1 weiter innen stehende Sensor 7 dient als Bewegungsmelder für die gezogene Karte 3' und setzt die Meßeinrichtung in Meßbereitschaft. Der Sensor 7 braucht jedoch nicht die in Fig. 2 dargestellte unmittelbare Nachbarschaft zum Fenster 11 einzunehmen. Der in der Spur des bewegten Kartenwertaufdruckes 31 gelegene, sich an das Fenster 11 anschließende, Sensor 8 hat die Aufgabe zu erkennen, wann sich der Kartenwertaufdruck 31 gerade über dem Fenster 11 befindet, und die Lichtquelle 5 zu schalten.

Gemäß der in Fig. 2 gezeigten Ausführungsform grenzt der Sensor 8 unmittelbar an das Fenster 11 an und registriert so den zwischen dem Farbzeichen 32 und dem Kartenwertaufdruck 31 befindlichen schmalen weißen Querstreifen. Der Sensor 8 könnte auch in einem entsprechend bemessenen Abstand zum Fenster 11 angeordnet sein, um als Referenzmerkmal zum Zünden der Lampe 5 das ankommende Farbzeichen 32 zu detektieren.

Die Technik mit zwei Sensoren 7, 8 besitzt gegenüber der Technik mit nur einem Sensor den Vorteil, daß derjenige Sensor 8, der für die Bestimmung der exakten Lage des Kartenwertaufdruckes 31 über dem Fenster 11 zuständig ist, von der Karte 3' voll abgedeckt und somit nicht durch Fremdlicht störbar ist, wie es bei der Anordnung mit nur einem Sensor hinsichtlich des hinteren Kartenrandes möglich ist, sofern kein Drucksensor sondern eine Lichtschranke vorgesehen ist.

Der Sensor 8 schaltet die Impulslichtquelle 5 ohne nennenswerte Zeitverzögerung, wodurch, wie weiter oben beschrieben, der Kartenwertaufdruck 31, oder jedenfalls ein repräsentativer Teil davon, in dem CCD-Bildwandlers 4 abgebildet wird und die empfangenen Signale als Kartenwert der gezogenen Karte 3' registriert werden.

Die zur Realisierung der genannten Vorgänge erforderlichen technischen und insbesondere elektronischen Maßnahmen und Schaltprogramme sind dem Fachmann geläufig und bedürfen keiner eigenen Erläuterung.

Doch ist zu erwähnen, daß die Kartenwert-Erkennungseinrichtung zunächst "lernen" muß, einerseits die Kartenwerte zu erkennen und andererseits gemäß der Spielregeln zu bewerten. Dazu werden in einer vorausgehenden Programmierphase die Kartenwerte (die Zahlen 2 bis 10 und die Buchstaben A, J, K, Q) in den Bildwandler 4 eingeblendet und die diesbezüglich vom Bildwandler 4 erzeugten Signale entsprechend dem Kartenwert codiert. Der als Zahlenkamera fungierende CCD-Bildwandler 4 und das ihm angeschlossene Signal- und Datenverarbeitungssystem sind auch für den Fall, daß beim Ziehen einer Karte 3' deren Kartenwertaufdruck 31 zum Zeitpunkt des Aufblitzens der Impulslichtquelle 5 nicht exakt über dem Fenster 11 liegen sollte, so daß nur ein Abschnitt des Kartenwertaufdruckes 31 in dem Bildwandler 4 abgelichtet wird, in der Lage, das "Gesamtbild" des Aufdrucks 31 zu identifizieren. Dies ergibt sich daraus, daß sich jeder Zahlen- oder Buchstabenaufdruck 31 in seiner oberen Hälfte bzw. in seiner unteren Hälfte von jedem diesbezüglichen Fragment der anderen Zahlen- oder Buchstaben-Bilder unterscheidet.

In der Spielpraxis wird die Bewegungsgeschwindigkeit einer aus dem Kartenschlitten 1 gezogenen Karte 3' den Wert von 1 m/s nicht übersteigen. Legt man also eine Kartenbewegungsgeschwindigkeit von 1 m/s zugrunde, benötigt jeder gedachte Bildpunkt des Kartenwertaufdruckes 31 von 15 mm Länge bei einer Länge des Fensters 11 von ebenfalls 15 mm eine Zeit von 15 ms, um sich über das Fenster 11 hinwegzubewegen. Bei einer Ansprechzeit von etwa 0,1 ms ab Registrierung des lichtblitzauslösenden Referenzmerkmals der Karte 3' bis zum Aufblitzen der Impulslichtquelle 5 (Blitzlichtlampe) wird also der Kartenwertaufdruck 31 voll oder nahezu voll über dem Fenster 11 stehen und vollständig oder nahezu vollständig vom CCD-Bildwandler 4 aufgenommen werden, wobei bei einer Blitzlichtdauer von etwa 10 μ s ein quasi ruhendes Bild des Kartenwertaufdruckes 31 erfaßt und folglich ein nicht verwischtes Abbild des

Kartenwertaufdruckes 31 auf dem Target des Bildwandlers 4 erzeugt wird.

Bei einer Beleuchtung des Kartenwertaufdruckes 31 einer Karte 3' mit einer Xenonlampe aus der Entfernung von 20 mm (durch den Randbereich eines Umlenkprismas 6 hindurch, wie weiter oben beschrieben), ergaben sich bei einer Leistung von 0,01 W der mit 500 Volt betriebenen Xenonlampe und einer Impulsdauer des Lichtblitzes von 10 μ s unter Berücksichtigung der abschwächenden Einwirkungen des Farbfilters 17 einwandfreie und zuverlässige Registrierungen des zu erfassenden Kartenwertaufdruckes 31, selbst für Bewegungsgeschwindigkeiten der Spielkarten von über 1 m/s.

Die nachfolgenden Erläuterungen betreffen einen Spieltisch gemäß der Erfindung.

Gemäß des in Fig. 4 für einen "Black Jack"-Tisch gezeigten Systems kommen unterhalb des Spieltuches 51 angeordnete Detektoren zur Anwendung. Derartige Detektoren könnten grundsätzlich auf unterschiedlichen mechanischen oder physikalischen Prinzipien beruhen, beispielsweise druckempfindlich sein (Piezo-Sensoren; Druckfeder-Sensoren) oder - bei entsprechender Materialbeschaffenheit der Jetons und Spielkarten - auf elektromagnetischer oder auf Grundlage anderer technischer Prinzipien beruhen.

Erfindungsgemäß wird vorzugsweise von lichtempfindlichen Detektoren, insbesondere von Photodioden 52 in der Ausführung von infrarot-empfindlichen Siliciumdiode, Gebrauch gemacht mit dem Vorteil, daß diese Photodioden in übereinstimmender Weise zur Detektion der Spieltisch-Belegung sowohl mit den Jetons 41 als auch mit den Spielkarten 3 geeignet sind.

Die Photodioden 52 müssen, um die gewohnte äußere Erscheinung der Spielfläche nicht zu verändern, unterhalb des Spieltuches 51 angeordnet sein, wozu das Material des Spieltuches 51 eine gewisse Lichtdurchlässigkeit, insbesondere für das von der künstlichen Casinobeleuchtung ausgehende nahe Infrarotlicht (IR-Licht), aufweisen muß.

Diesbezüglich sollte das Spieltuch 51 das im nahen IR-Bereich gelegene auffallende Licht in einer Größenordnung von 30% der aufgestrahlten IR-Lichtenergie hindurchtreten lassen. Weist das herkömmliche Material, aus dem Spieltücher 51 hergestellt werden, eine derartige Lichtdurchlässigkeit nicht bereits auf, ist zu Zwecken der Erfindung ein entsprechend geeignetes Material, das ausreichend Licht durchscheinen läßt, zu wählen.

Das Detektionsprinzip ist folgendes. Sämtliche Zonen des Spieltuches 51, auf dem spielregelgemäß die Jeton-Einsätze und Spielkarten abzulegen sind, sind je nach dem Typ des Spieles mit einem angepaßten Netz oder mit einer angepaßten Reihe von Lichtdetektoren 52 unterlegen, daß ein ordnungsgemäß auf dem Spieltuch abgelegter Gegenstand (Jeton, Spielkarte) sicherheitshalber zwei, noch besser drei bis vier, der Photodioden 52 überdeckt und die vom Lichteinfall ausgeschlossenen Photodioden 52 im Sinne des Betriebssystems arbeiten läßt.

Mit Bezug auf Fig. 4 ist jeder der rechteckigen Boxen 53 ein geometrisches Netz von Photodioden 52 unterlegt, während bei den übrigen Zonen der Spielfläche dem Spieltuch 51 in Reihe gesetzte Photodioden 52 unterlegt sind, so bei den Versicherungslinien 54, bei den Ablageplätzen 55 für die Karten der Spieler und beim Ablageplatz 56 für die Karten des Dealers.

Gemäß der in Fig. 4 gezeigten Ausführungsform sind für die Boxen 53 sieben Längsreihen von Photodioden 52 zu je fünf Dioden "je Längsreihe in der Weise angeordnet, daß die beiden außen gelegenen Längsreihen außerhalb der auf dem Spieltuch 51 aufgedruckten Markierung der Box 53 liegen.

Für die Versicherungslinien 54 sind je vier in Reihe angeordnete Photodioden 52 gezeigt; jedoch könnten auch mehr Dioden 52 oder eine Doppelreihe solcher Dioden 52 vorgesehen sein.

Gemäß der normalen Abmessungen eines "Black Jack"-Tisches, der Boxen 53 und der Versicherungslinien 54 haben bei dem in Fig. 4 gezeigten Beispiel die Photodioden einer Box inner-

halb jeder Reihe einen Abstand von 19 mm zueinander und von Reihe zu Reihe einen Abstand von 15 mm, so daß ein aufgelegter Jeton von beispielsweise 40 mm Durchmesser im ungünstigsten Fall vier und im günstigsten Fall fünf Dioden überdeckt. Wenngleich nun der Abdunkelungseffekt für solche Photodioden, die von dem Jeton nur gerade mit dessen Rand abgedeckt werden, wegen des am Rand der Jetons einfallenden Streulichtes unvollkommen sein kann, sind zu mindest doch immer wenigstens zwei Dioden bestmöglich abgedunkelt. Im Übrigen ist davon auszugehen, daß auch auf die bestmöglich abgedunkelten Photodioden immer noch etwa 10 % der durch das Spieltuch 51 hindurchdringenden Lichtenergiedichte einfällt, so daß die Empfindlichkeit der Photodioden 52 auf diese letztlich nur bewirkbaren Heller-Dunkler-Effekte entsprechend einzustellen ist.

Entsprechend der für die Box 53.7 gezeigten gestaffelten Anordnung der Spielkarten sollten die Abstände der Photodioden 52 zueinander kleiner sein, beispielsweise 7 mm betragen, während für die Registrierung der Karten des Dealers, welche nicht übereinander gestaffelt sondern nebeneinander ausgelegt werden, ein Abstand zwischen den Photodioden von 25 mm vollkommen ausreicht, damit von jeder Karte immer wenigstens zwei Photodioden abgedeckt werden.

Für die Boxen 53 sind unterschiedliche Positionen der Ablage von Jetons 41 gezeigt, wie "Box", "Verdoppeln", "Teilen" und "Versicherung".

Das für die Abdeckung der Photodioden 52 durch die Jetons 41 Erläuterte ist grundsätzlich auch für die Erfassung der ausgelegten Spielkarten 3 zu beachten.

Im Ergebnis sind die von den Photodioden 52 ausgehenden Signale gruppenweise so zusammenzufassen bzw. getrennt zu verarbeiten, daß die elektronische Schaltungslogik auch eine Mehrfachbelegung von Boxen 53 mit Jetons 41 und ferner die Anzahl der je Kartenablageplatz ausgelegten Karten erkennt, dies gegebenenfalls auch für eine zweite Reihe von Karten, und außerdem auf die mit den

Spielvarianten "Verdoppeln", "Teilen", "Versicherung" verbundene Verschiebung oder zusätzliche Plazierung von Jetons oder von Karten reagiert und spielregelgerecht verarbeitet.

Die gegebene Offenbarung des technischen Prinzips wird die befaßten Fachleute, wie Konstrukteure, Elektroniker, Ersteller von Datenverarbeitungsprogrammen, aufgrund ihres handwerklichen Könnens in die Lage versetzen, einen Spieltisch gemäß der Erfindung zu realisieren, einschließlich der Integrierung von selbsttätigen Steuereinrichtungen zur Einstellung der Empfindlichkeit der Photodioden auf Veränderungen der Helligkeit im Spielsaal, beispielsweise beim Zuschalten und Abschalten von Beleuchtungskörpern.

Ferner ist der Fachmann frei, aufgrund ökonomischer Erwägungen und in Abhängigkeit von der gewünschten Arbeitszuverlässigkeit der Systeme von den oben beispielhaft angegebenen Werten zur Dichte der Bestückung der Photodioden 52 der jeweiligen Spielfeldeinheiten (Boxen, Versicherungslinien, Kartenfelder) abzuweichen.

Zur Komplettierung der Spieltischeinrichtung im Sinne einer möglichst vollelektronischen Steuerung der Spielanlage sind schließlich noch eine Schalttaste (nicht gezeigt), die nach dem Schluß des Setzens der Einsätze vom Dealer zu betätigen ist, und Signaltasten 57 oder dergleichen für die Spieler vorgesehen, mit denen die Spieler zu erkennen geben, keine weitere Spielkarte mehr zu wünschen.

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Prinzipien und Vorrichtungen zur Erfassung der je Spieleinsatz gesetzten Jetons nach Spielwert der Jetons und Summe der Jetonwerte bei Jetonstapeln (Spieleinsatz-Detektor).

Bei "Black Jack"-Spieltischen werden üblicherweise sogenannte "amerikanische Jetons" eingesetzt, die sich in ihren verschiedenen Werten durch unterschiedliche Farben unterscheiden. Je nach Tischmaximum (je Spiel erlaubter Höchsteinsatz), kommen aller-

dings nur drei bis vier Jeton-Werte und damit Jeton-Farben zum Einsatz.

Die Einsätze lassen sich nun beispielsweise dadurch automatisch erfassen, daß der Dealer mittels eines Handgerätes mit der Funktion einer Fernsehkamera oder eines Scanners für jeden Spieler getrennt den ausgelegten Jeton oder den gesetzten Jeton-Stapel aufnimmt bzw. abtastet, und daß das von der Kamera bzw. dem Scanner empfangene Bild nach Jeton-Farben und nach der Zahl der jeweils empfangene Jeton-Farbe vorhandenen Jetons in einer Auswertungseinheit analysiert wird, welche nach Jeton-Farben und Anzahl der Jetons gleicht, welche die Farbe diskriminiert und den erfaßten Gesamtwert des jeweiligen Einsatzes dann an die zentrale EDV-Anlage weitermeldet. Weil die Jetons an ihrem Rand umlaufende grafische Markierungen auf, welche für den Spielwert des Jetons ebenfalls repräsentativ sein können, erleichtert dies das Scannen des Einsatzes.

Ferner lassen sich sogenannte "Smartchips", die auch als "Sicherheitsjetons" bezeichnet werden, verwenden. Diese Smartchips weisen integrierte elektronische Bauteile auf, welche mit einer beispielsweise unterhalb der Tischfläche angeordneten Sender- und Empfangsvorrichtung wechselwirken. Die von einem Jeton oder von einem Jetonstapel empfangenen elektromagnetischen Signale erlauben dann, den Wert des Einsatzes zu ermitteln.

Steht ein Spieleinsatz-Detektor der oben beschriebenen Funktionsweise nicht zur Verfügung, kann der Spieleinsatz vom Dealer wie bisher ermittelt und, im Sinne der elektronisch orientierten Gesamtfunktion der Spielanlage, mittels eines Dateneingabegerätes in das Rechner- und Auswertungssystem eingegeben werden.

Die nachfolgenden Erläuterungen betreffen die Gesamtheit der Spielanlage gemäß der Erfindung.

Die von jeder funktionellen technischen Einheit - unter anderem die Spielkartenwert-Erkennungseinrichtung des Kartenschlittens 1, die Jeton- und Spielkarten-Erfassungseinrichtungen des Spieltisches und der Spieleinsatz-Detektor bzw. das manuell zu bedienende

MHR-22-1000 12-70

Eingabegerät für die Werte der Spieleinsätze - erfaßten Daten sind als Ausgangssignale einem zentralen Rechner unmittelbar oder mittelbar zuzuleiten. Diese Weitergabe der Ausgangssignale kann wahlweise per Kabelverbindung oder drahtlos, beispielsweise per Datenfunk, erfolgen. So repräsentiert die in Abb. 1 gezeigte Einrichtung 18 entweder einen Kabelanschluß oder einen Sender für die Weiterleitung der aus dem CCD-Bildwandler kommenden Signale.

Der zentrale Rechner hat die Aufgabe, sämtliche ihm zugeleiteten Erfassungsdaten gemäß des EDV-Programmes auszuwerten, dem Spielleiter, soweit gewünscht, auf einem Bildschirm oder dergleichen anzuzeigen, und generell zum späteren Abruf zu speichern. Allerdings sollte beim "Black Jack"-Spiel dem Dealer der Wert der ihm verdeckt gegebenen zweiten Karte bis zu deren Umdrehen nicht angezeigt werden und nach wie vor unbekannt bleiben, um insoweit keine neue Quelle für eine etwaige unkorrekte Einflußnahme des Dealers zugunsten bestimmter Spieler zu eröffnen.

Die gewonnenen Spieldaten lassen sich ferner zur akustischen oder optischen Anzeige benutzen, wenn beispielsweise dem Spielleiter ein Spielfehler unterlaufen ist, etwa die Kartenausgabe nicht in der vorgesehenen Sequenz erfolgt ist, oder wenn der Kartenschlitten mit dem nächsten Satz von Spielkarten zu beschicken ist. Ferner lassen sich die gespeicherten Spieldaten zur Bewertung der Spielleiter, der Spieler, der einzelnen Tage oder Tagesabschnitte, für statistische Zwecke, zur Vernetzung aller Spieltische eines oder mehrerer Casinobetriebe oder, im Fall anderer Spiele als "Black Jack", für kummulierende Jackpotsysteme eines oder mehrerer Spieltische heranziehen.

Eine Spielanlage gemäß der Erfindung ist allerdings nicht in der Lage, automatisch auch zu kontrollieren, ob der Spielleiter den Spielergewinn in der korrekten Höhe ausbezahlt hat. Unter dem Aspekt der Gewinn- bzw. Verlustabrechnung zwischen dem Spielleiter und dem Casino, die nunmehr anhand der vom EDV-Programm ermittelbaren Tagesbilanz erfolgen kann, spielt dies aber keine entscheidende Rolle.

Patentansprüche

1. Spielanlage zur professionellen Ausübung von Glücksspielen mittels Spielkarten und Jetons, insbesondere für das Spiel "Black Jack", umfassend
 - einen Spieltisch mit Spieltuch und auf dem Spieltuch vorbestimmten Satzfeldern (Boxen) und gegebenenfalls weiteren Bereichen für das Plazieren der Jetons und vorbestimmten Bereichen für das Auslegen der Spielkarten
 - und einen Kartenschlitten für die Bevorratung eines Packens von Spielkarten als Kartenspender für die verdeckt (mit ihrer Bildseite nach unten) zu ziehenden Spielkarten, dadurch gekennzeichnet, daß zur automatischen Erfassung, Auswertung, Anzeige und Speicherung der Abläufe und Daten des Spielgeschehens
 - der Kartenschlitten (1) mit einer Erkennungseinrichtung ausgerüstet ist für den bei sämtlichen Spielkarten (3) an definierter gleicher Stelle angebrachten Aufdruck (31) des Kartenwertes (Kartenwert-Erkennungseinrichtung),
 - der Spieltisch unterhalb seines Spieltuches (51) eine jeder Box (53) und jedem Bereich (54; 55, 56) für die Plazierung der Jetons (41) bzw. der Spielkarten (3) zugeordnete Einheit von Detektoren zur Erfassung der Anzahl der im jeweiligen Spieltischbereich (53, 54; 55, 56) unmittelbar auf dem Spieltuch (51) aufliegenden Jetons (41) bzw. Spielkarten (3) aufweist (Belegungs-Detektoreinheiten),
 - eine Erkennungseinrichtung zur automatischen Erfassung der in Form von Jetons (41) getätigten Spieleinsätze vorgesehen ist (Spieleinsatz-Detektor) oder alternativ eine manuell zu bedienende Einrichtung zur Erfassung der Beträge der Spieleinsätze vorgesehen ist (Spieleinsatz-Eingabegerät),
 - ein Computer vorgesehen ist zur Auswertung mittels eines gemäß der Spielregeln erstellten EDV-Programmes der ihm von der Kartenwert-Erkennungseinrichtung, dem Belegungs-Detektor, dem Spieleinsatz-Detektor oder dem Spieleinsatz-Eingabegerät und gegebenenfalls von weiteren Signalgebern (57) zugeleiteten Signale

- und ein Anzeigegerät, vorzugsweise ein Bildschirmgerät, vorgesehen ist zur Anzeige der ihm von dem Computer zum Spielverlauf zugeleiteten Auswertungsdaten.

2. Kartenschlitten (1) nach Anspruch 1 für die Bevorratung eines Packens von Spielkarten (3), welche mit ihrer Bildseite nach unten gezogen werden und an definierter, bei jeder Karte (3) übereinstimmenden Position den Aufdruck (31) für den Kartenwert tragen, gekennzeichnet durch

- ein beim Ziehen der Karte (3') in der Bewegungsspur des Kartenwertaufdruckes (31) gelegenes optisches Fenster (11),
- eine optische Einrichtung zur Abbildung des über dem Fenster (11) gelegenen Ausschnittes der Bildseite der Karte (3') in einem CCD-Bildwandler (4), wobei die optische Einrichtung des weiteren umfaßt ein unter dem Fenster (11) angeordnetes, rechtwinkliges optisches Prisma (6), dessen eine den rechten Winkel bildende Fläche (13) das Fenster (11) ausfüllt und dessen andere den rechten Winkel bildende Fläche (14) zum Bildwandler (4) hinweist, einen im Lichtweg (16) vom optischen Prisma (6) zum Bildwandler (4) gelegenen Rotlichtfilter (17), und eine Impulslichtquelle (5) zur Beleuchtung des über dem Fenster (11) befindlichen Ausschnitts der Karte (3') durch das optische Prisma (6) hindurch,
- und eine Sensoreinrichtung zur Feststellung der Bewegung der gezogenen Karte (3') und Ermittlung des Einschaltzeitpunktes der Impulslichtquelle (5) zu dem Zeitpunkt, zu dem sich der Kartenwertaufdruck (31) der gezogenen Karte (3') über dem Fenster (11) befindet.

3. Kartenschlitten (1) nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Sensoreinrichtung einen einzigen Sensor aufweist mit der Funktion, über den ihn erreichenden vorderen Rand (33) einer Karte (3') das Ziehen der Karte festzustellen und die Meßanordnung zu aktivieren und zum Zeitpunkt des ihn verlassenden hinteren Kartenrandes die Impulslichtquelle (5) zu zünden.

4. Kartenschlitten (1) nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Sensor ein Drucksensor oder eine Lichtschranke ist.

MKR-22-1990 22-11

5. Kartenschlitten (1) nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Sensoreinrichtung zwei optoelektronische Sensoren (7, 8) aufweist, von denen der eine Sensor (7) außerhalb der Bewegungsspur des zu ermittelnden Kartenwertaufdruckes (31) angeordnet ist und als Bewegungsmelder zur Aktivierung der Meßanordnung dient, und der andere Sensor (8) dem Fenster (11) in der Bewegungsspur des Kartenwertaufdruckes (31) nachgeordnet ist und mittels eines an definierter Stelle der Karte (3') befindlichen Farbmerkmals (bedruckte oder farbleere Zone) die Impulslichtquelle (5) zu dem Zeitpunkt zündet, zu dem sich der zu registrierende Kartenwertaufdruck (31) über dem Fenster (11) befindet.

6. Kartenschlitten (1) nach Anspruch 5, gekennzeichnet durch eine Xenonlampe als Impulslichtquelle (5).

7. Spieltisch nach Anspruch 1 mit unter dem Spieltuch (51) angeordneten Belegungsdetektoreinheiten zur Erfassung der Belegung der Spieltischbereiche (53 - 56) mit Jetons (41) bzw. Spielkarten (3), dadurch gekennzeichnet, daß jede Belegungsdetektoreinheit eine Mehrzahl von lichtempfindlichen Sensoren (52) aufweist zur Registrierung des durch das Spieltuch (51) hindurchscheinenden Lichtes in Abhängigkeit von der Anordnung der Jetons (41) bzw. Spielkarten (3) über den Sensoren (52).

8. Spieltisch nach Anspruch 7, gekennzeichnet durch IR-Licht-empfindliche Photodioden, insbesondere Siliciumdioden, als lichtempfindliche Sensoren einer Belegungsdetektoreinheit.

9. Spieltisch nach Anspruch 7 oder 8, gekennzeichnet durch eine geometrische Anordnung der Sensoren (52) einer Belegungsdetektoreinheit zueinander, daß jeder spielregelgemäß unmittelbar auf dem Spieltuch (51) abgelegte Gegenstand (Jetton, Spielkarte) wenigstens zwei der Sensoren (52) bestmöglich abdeckt.

10. Spieleinsatz-Detektor nach Anspruch 1 zur automatischen Erfassung des mittels eines einzigen Jetons (41) oder mittels eines Stapels von Jetons (41) gesetzten Einsatzes unter Verwendung von Jetons mit je Spielwert unterschiedlicher Farbe und mit gegebenenfalls den Rand des Jetons umgebenden, farblich abgesetzten Markierungen, die für den Spielwert des Jetons gleichfalls repräsentativ sind oder sein können, gekennzeichnet als nach Jeton-Farbe und Anzahl der Jetons gleicher Farbe diskriminierender Scanner.

11. Spielanlage nach Anspruch 1, gegebenenfalls in der Ausführung des Kartenschlittens (1) gemäß einem der Ansprüche 2 bis 6, des Spieltisches gemäß einem der Ansprüche 7 bis 9 und des Spieleinsatz-Detektors gemäß Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß die funktionellen Einheiten der Anlage mittels Kabelverbindung oder drahtlos per Datenfunk-Sendeeinrichtungen und -Empfangseinrichtungen mit dem Computer für die Datensammlung, Datenauswertung, Datenspeicherung und Datenanzeige verknüpft sind.

Fig. 2

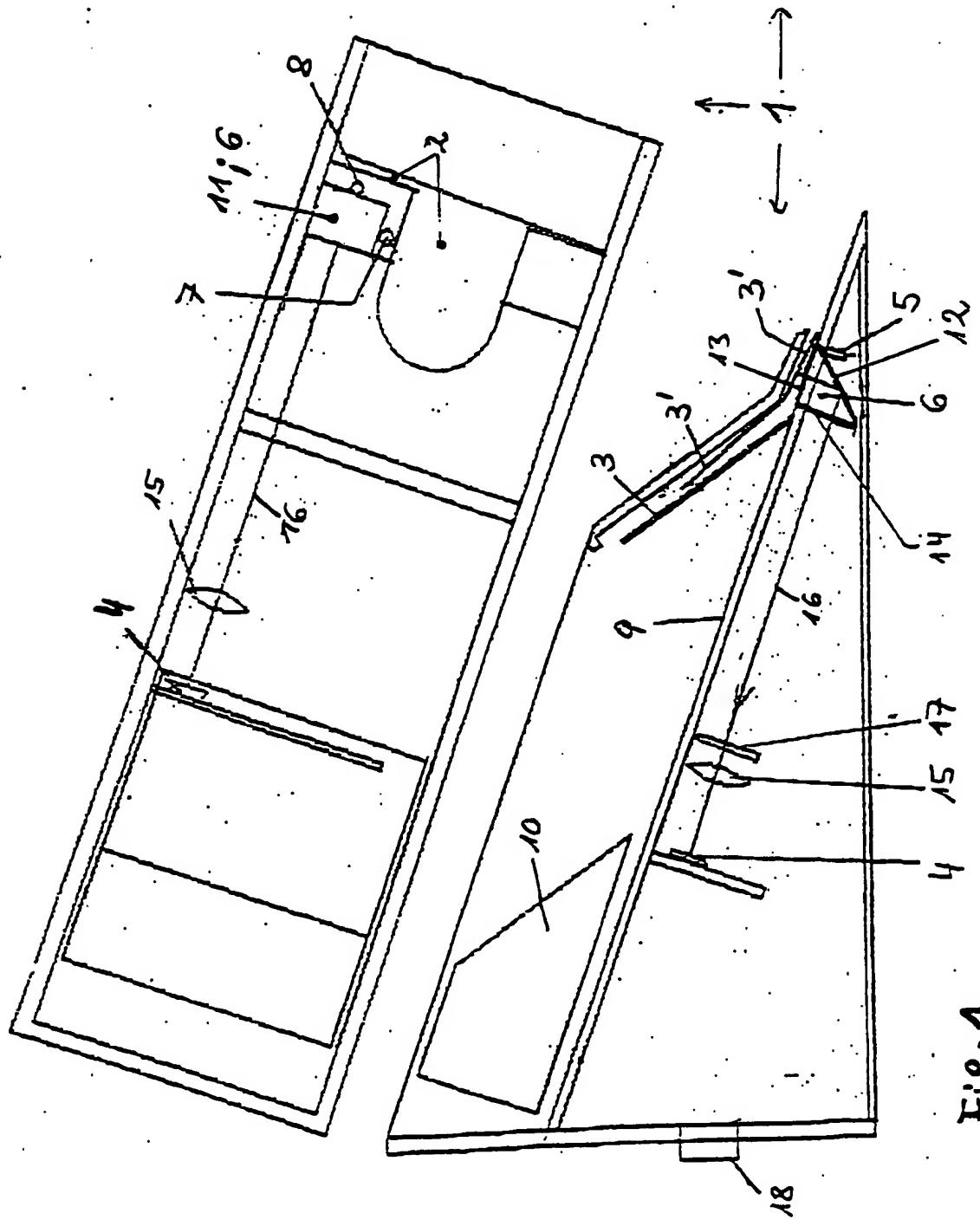


Fig. 3

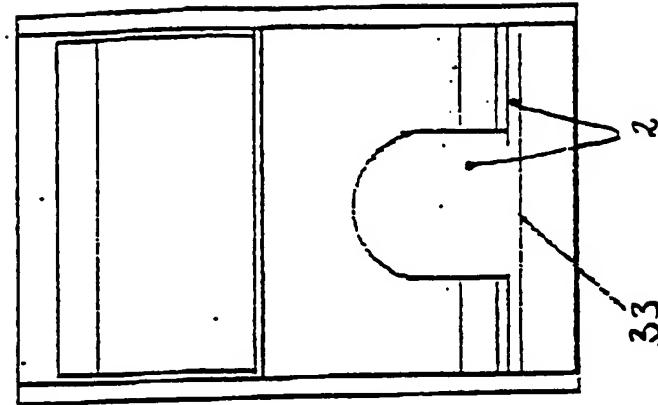


Fig. 1

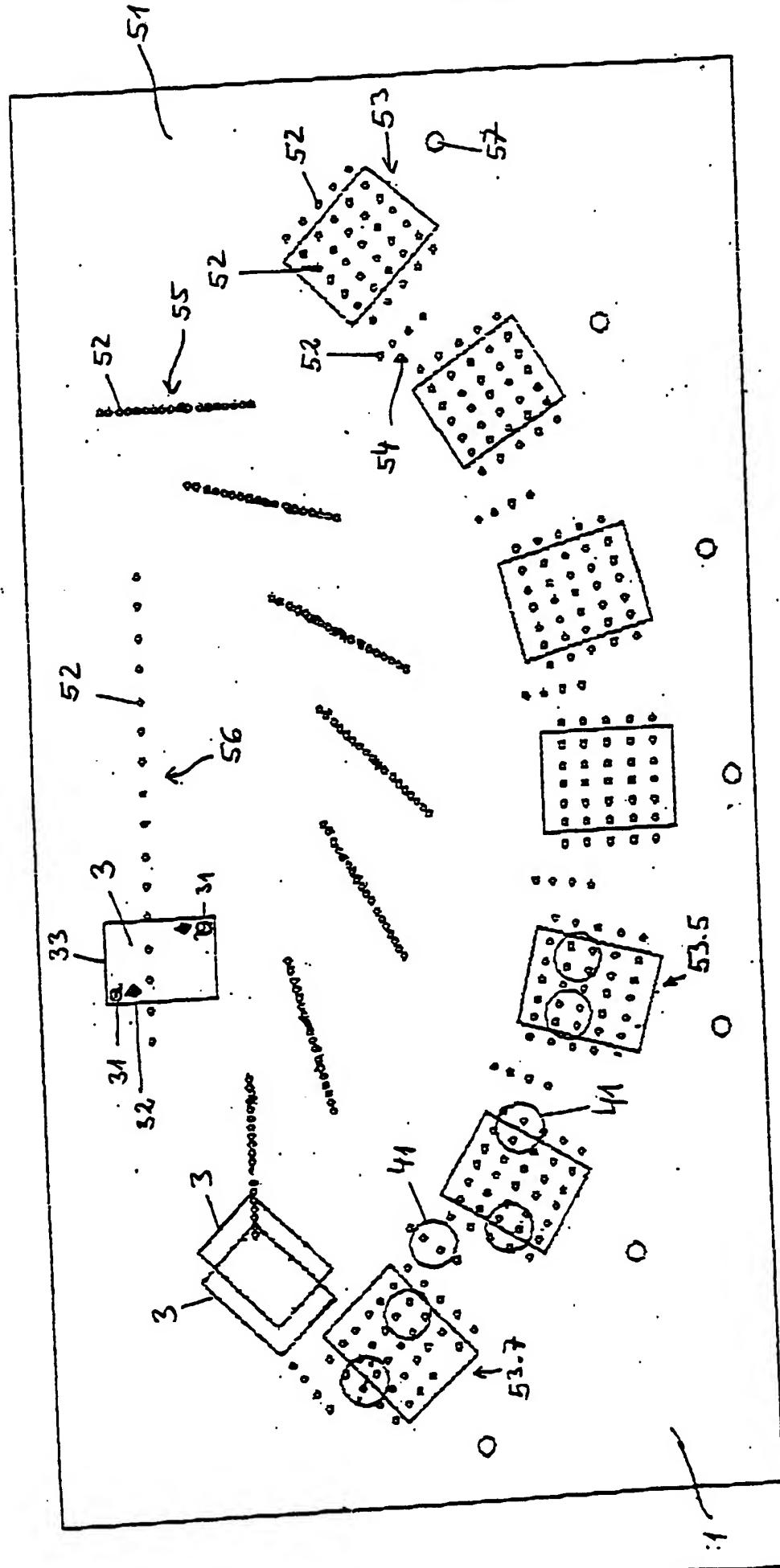


Fig. 4

Zusammenfassung

Die Erfindung bezweckt, zur professionellen Ausübung von Tischspielen mit Spielkarten und Jetons, insbesondere des Spieles "Black Jack", eine automatisch überwachte und sämtliche Spielabläufe selbsttätig registrierende und auswertende Spielanlage zur Verfügung zu stellen. Dies wird erreicht durch einen Kartenspender mit Erkennungseinrichtung für den Kartenwert der gezogenen Spielkarte (optische Erfassung des Kartenwertaufdruckes (31) und Einspiegelung in einen CCD-Bildwandler); einen Spieltisch mit unter dem Spieltuch (51) angeordneten Photodioden (52), welche getrennt für jedes Satzfeld (53, 54) für die Jetons (41) und jeden Ablageplatz (55, 56) für die Spielkarten (3) die Schwächung des durch das Spieltuch hindurchscheinenden Casinolichtes registrieren, wenn ein Spielgegenstand (3, 41) über ihnen aufgelegt oder verschoben wird; einen Scanner zur Erfassung des Spieleinsatzes aufgrund der Jeton-Farbe und der Anzahl Jetons gleicher Farbe je Einsatz; einen mittels eines spielregelgerechten EDV-Programmes arbeitenden Computer zur Auswertung sämtlicher ihm von den funktionellen Anlage- teilen zum Spielverlauf zugeleiteten Daten; und einen Bildschirm zur Anzeige und Überwachung des aktuellen Spielgeschehens einschließlich der Anzeige der Spieler gewinne.

Fig. 4

Bezugszeichenliste

- 1 Kartenschlitten
- 2 Kartenausgabe
- 3 Spielkarte
- 3' Spielkarte (während des Ziehens)
- 4 CCD-Bildwandler
- 5 Impulslichtquelle
- 6 Umlenkprisma
- 7 Sensor (Kartenschlitten)
- 8 Sensor (Kartenschlitten)
- 9 Schräge
- 10 Laufkeil
- 11 Fenster
- 12 Spiegelebene (Prisma)
- 13 Fensterebene (Prisma)
- 14 Austrittsebene (Prisma)
- 15 Linse
- 16 Lichtweg
- 17 Rotlichtfilter
- 18 Anschluß/Sender
- 31 Kartenwertaufdruck
- 32 Farbzeichen
- 33 Querrand (Spielkarte)
- 41 Jeton
- 51 Spieltuch
- 52 Photodiode (Spieltisch)
- 53 Box
- 54 Versicherungslinie
- 55 Ablageplatz (Karten Spieler)
- 56 Ablageplatz (Karten Dealer)
- 57 Signaltaste

Gaming Equipment for professional use of table games with playing cards and gaming chips, in particular for the game of "Black Jack".

5 DESCRIPTION

Technical Field

10 The invention concerns a gaming equipment for professional use in games of chance such as "Black Jack" and related games by using playing cards and gaming chips (jettons).

15 The following explications mainly relate to the game of "Black Jack" which will be used by the way of an example.

15 Conventionally a gaming equipment for "Black Jack" basically consists of a gaming table and a card dispenser in the form of a card slide, which is also referred to as card shoe, because of its shape.

20 "Black Jack" is played with 1 to 8 decks each consisting of 52 cards, whereby the player plays against the bank (house) and the house is represented by the croupier, also called dealer at the game of "Black Jack".

25 Every deck of cards consists of four suits of cards, Hearts, Diamonds, Clubs and Spades. Each suit has nine numbered cards and four pictured cards, with the picture of Jack, Queen, King and Ace. The number cards are designated by their numbers 2 through 10 and the picture cards are designated by their initials: J (Jack), Q (Queen), K (King) and A (Ace). The name of each card is a combination of its value and its suit (e.g. Queen of Diamonds). In the game of "Black Jack" the value of points of the ace may be selected by choice to be either 1 or 11, the value of points of the picture cards (Jack, Queen, King) is 10 and the

gaming value of all other cards equal to their faced value; the colors or suits have no meaning to the game.

5 Prior to the start of the first game the cards are carefully shuffled by the dealer, preferably by using a card shuffling device, and then placed into the card shoe in such way, that the neutral backside of the cards shows forward, that is into direction of the card delivery opening of the card shoe.

10 The "Black Jack" table is covered by a piece of cloth (gaming layout) which is essentially divided into rectangular or round betting fields (boxes, hands) arranged like half a circle and designated for placement of the bets in form of gaming chips. At the left side of each box there is an insurance field (line). One 15 part of the gaming table is designated for placement of the cards for the players and the dealer.

The basic features of the game of "Black Jack" are as follows: --

20 As many players (or groups of players) as the gaming area has boxes, may take action (generally seven).

25 Target of the players is to achieve a higher score than the bank. The highest score which must not be exceeded neither by the players nor by the bank, is 21. The player or the bank has "Black Jack" and wins, if they have reached a score of 21 with the received first two cards. Otherwise the party being closer to the score of 21 has won. In case of same score for both parties the player does not win nor loose, and he can withdraw his bet or 30 play it again or raise or reduce it for the next game.

According to internationally determined rules of gaming performance, placing bets and distribution of cards are done as follows.

First each player makes his bet; if more than one chip is placed, the chips are stacked with the highest denomination at the bottom of the stack and the lowest denomination at the top. Then the dealer distributes the cards from the left to the right so that

5 first each player and then the dealer receives the first card face up. After that each player receives the second card also face up and then the dealer his second card but face down. If the player has not gotten "Black Jack" he may ask the dealer for more cards face up.

10 When all the players' cards have been dealt the dealer turns his face down second card to face up. If the dealer's score is 17 or higher he must not take another card; if his score is less than 17, he has to take further cards until his score has reached or
15 passed 17.

In addition, under certain circumstances and conditions there may apply gaming variations, such as "Backing the Box", "Double down", "Split" and "Insurance".

20 At "Backing the Box" several players (community of players) place their bets in one and the same box.

25 At "Double down" the player may double his initial bet during the game, whereby he has to place the double bet next to the initial bet in his box.

30 At "Split" player splits the initial two cards and continues his game playing on two hands with two rows of cards, that requests to double the initial bet.

At "Insurance" player insures his bet against "Black Jack" of the bank, whereby he has to bet half of the value of the initial bet on the insurance line.

Player wins at "Black Jack" 3 units for 2, otherwise he wins 1 for 1, and at "Insurance" and "Black Jack" of the bank all insurance bets get 2 units for 1; if the bank fails to have "Black Jack" after an insurance bet, player looses his insurance bet, but plays a regular game using his initial bet.

The cards of the players are placed in a staggered way, so that all card values stay visible. The dealer's cards are placed side to side without overlapping each other.

10 The gaming chips (jettons) are disk like pieces of plastic. Their value is printed (e.g. 10, 20, 50, 100, 500) and they are marked by different colors (e.g. blue, red, green, orange, violet) according to their respective value.

15 The invention bases on following problems:

In casino business there is a leak of technical control at the so __
called table games (live games); this concerns in particular the
20 card game "Black Jack" which may be played in various ways. Even
by high substantial staff complement in form of additional
monitoring staff and despite the use of optical surveillance
systems, there are considerable security loopholes which may
result in a reduced gaming revenue for the casino or the casino
25 operator. On the other side there is a lot of responsibility with
the dealers, who need a high level of concentration to maintain a
strictly regulated game same as correct payments of wins to
players. He has to account against the bank at the end of each
duty and during all these duties errors may arise.

30 Therefore it is necessary to find a solution, which will allow a
reliable surveillance during the whole gaming performance without
human manpower. It should recognize appearing errors and mistakes
same as incorrect decisions by the dealer and ease to correct
35 them. In the event of disagreement between player and dealer or

between the dealer and casino operator, it should be possible to revise any game in a reliable manner; a solution which avoids incorrect ways to influence the game in particular in favor of certain players at the calculation of wins or at the payment of 5 wins; a solution which creates an easier job for the dealer; a solution which, apart of other advantages, simplifies the process of accounting between the dealer and the casino management in a correct and comfortable manner. Beside that it is a target to deliver firm information about the dealers performance and the 10 individual gaming characteristics of the player.

To achieve the outlined concept of solutions for the described problems, the object of the invention is to provide a fully automatic system of surveillance, controlling and tracking in 15 particular for the game of "Black Jack"; it should survey, control, track and permit to use the registered data under different circumstances depending on gaming and casino specific needs, digest and monitor them from the moment when the card leaves the card shoe until the moment of calculation of the 20 result of the actual game.

This requires the following:

The ran of the game shall be automatically tracked in, if possible, 25 all phases of the game and by the use of a computer and a specific electronic data processing program, being tracked, stored, and shown on a monitor or display, visible for the dealer.

30 The card shoe shall include a device for automatic recognition and tracking of the value of each gaming card drawn out of the card shoe in a covered way (face down).

35 The gaming table shall include a device for automatic recognition of played or not played boxes (hands), whereby it has to realize

multiple bets on each hand and the use of insurance lines. Over-
more, the gaming table shall include a device to recognize auto-
matically the number of cards placed in front of each player and
the dealer.

5

The values of the gaming chips used shall be recognized, tracked
and stored.

In particular, the electronic data processing (EDP) program shall
10 process the value of all bets on each box and associated
insurance line; shall control the sequence of delivery of the
cards, shall control the distribution of the gaming cards to each
player and the dealer, shall calculate and compare the total
score of each hand and the dealer's, and shall evaluate the
15 players' wins.

All important gaming data shall then be processed by means of EDP
program and shown simultaneously to the actual game at a special
monitor or display. Same data shall be recalled later on to
20 monitor the total results whenever requested, whereby there
should not be any limits to the possible variations of EDP
software program.

This complex task is solved, departing from a gaming equipment
25 according to the generic part of patent claim 1, in accordance
with the characterizing features of patent claim 1; more specific
improvements and further developments of the invention are
defined in the dependent claims 2 to 14.

30 State of the Art

It should be mentioned that according to the prior art there is
no solution publicly known and available for this complex task.

According to DE 38 07 127 A1 there is known a device for registration of value of playing cards, but this device does not mean a card shoe for covered distribution of playing cards and is a device for calculation of total scores, which every player has 5 got in his hands at card games like Skat, Romme, Bridge, Poker at the end of each game. This device helps to faster calculate and register the results of the game, which preferably are monitored on a display of the device. In order to read their value, the playing cards are preferably marked by a machine readable bar- 10 code system and are placed inside of the device and pursuit through the device automatically card by card.

On the other hand, according to US 5 078 405 A, there are known table games for casinos available for games like Black Jack and 15 Poker, which provide side games for Jackpot systems. To this end the in general regular gaming table includes coin acceptors and counting meters which register the coins entered and the total amount available for the Jackpot unit, same as a processor to calculate the Jackpot payout. Each player has the option, beside 20 the basic game as Black Jack or Poker, to join playing the side game by entering a coin of one general value unit (e.g., one Dollar) into the coin acceptors entrance in front of his box. According to the result of the basic game and the rules of the extra game the player may have a portion or the total of the 25 presented Jackpot or nothing. However, this device for the side game is not linked to the procedure of the basic game, and for sure not dedicated to monitor, control or survey the basic game itself.

30 In the following the invention is explained in general and, using principle figures, for the example of the game of "Black Jack" in particular.

Short Description of the Figures

It shows:

5 Fig. 1 a card shoe according to the invention, in a vertical cross-sectional side view;

Fig. 2 a horizontal cross-sectional view from above of the card shoe of Fig. 1;

Fig. 3 a front view of the card shoe of Fig. 1;

10 Fig. 4 a top view of the essential part of the gaming surface of a "Black Jack" gaming table according to the invention with hidden devices arranged under the cloth of the gaming layout for automatic recognition of use of gaming chips at boxes and insurance lines on the one hand, and the location of distributed and placed playing cards on the other hand.

Modes of Realization of the Invention

20 The following explanations relate to a card shoe according to the invention.

The design of the card shoe as shown in Fig. 1 through Fig. 3 follows, concerning its outside shape and its upper part, in general the shape of regular conventional card shoes. According to the invention there is provided an integrated device for recognition of the cards' value of the cards 3' drawn out of the card delivery 2 face down (Card Value Recognition Device, CVRD). This CVRD includes essentially following functional parts: one TV camera or CCD-image converter 4 (charge-coupled device); an impulse light source 5 (flash light lamp) to illuminate that part of the drawn card 3', which holds the card value imprint 31; an optical right angle deviating prism 6 for illumination of the card value imprint 31 and for the transmission of the illuminated card value imprint 31 over an optical path into the CCD-image

converter 4; and two optical electronic movement or position sensors 7, 8, to determine the movement of the drawn card 3' and to control the impulse light source 5.

5 The playing cards 3, for which the Queen of Diamonds serves as an example in Fig. 4, are in conformity with the international standard for card format and illustrations; the dimensions of each playing card 3 are 88 mm x 62 mm (vertical size) and there is a white framing around the central illustration. The card 10 value imprint 31 is placed just below the top edge of the card on the left hand side (e.g., the capital Q), and just below the value - separated by a white space - is the colored suit symbol 32 (e.g., the diamond symbol). The card name, made up of the color suit symbol 32 and the card value imprint 31 is also 15 printed in the right hand bottom corner of the card (upside down). The card name for the color suit symbols is black for Clubs and Spades and red for Hearts and Diamonds; the height of the card value imprint 31 is (up to) 15 mm.

20 The playing cards 3 have been placed in the card shoe 1 in such a way that one of their transverse sides 33 is resting at a forward inclined slant or support 9, and the cards are inclined backwards and face down. The angle of the cards 3 against the support 9 is determined by a trapezoidal sliding wedge 10, which also pushes 25 the cards 3 toward the card delivery 2. For the sake of clarity, only two playing cards 3,3' are shown in Fig. 1; card 3' is in the position of being drawn by the dealer.

30 The support 9 extends over the card delivery 2 and has, in the vicinity of the card delivery, but still on the inside of the card shoe 1, a window 11 which is covered by one of the optical planes of the rectangular deviating prism 6 and lies in the path of the card value imprint 31. Therefore the prism 6 must be 35 basically arranged on the left or the right border of the path of the drawn card 3'.

The prism 6 is arranged in such a way that its plane 12 opposite to its right angle, in the following referred to as mirror plane, shows in the opposite direction with respect of the CCD-image

5 converter 4. The plane 13 of the prism 6 constituting the window 11, in the following referred to as window plane, and the plane 14 of the prism 6, which looks towards the CCD-image converter 4, is referred to as exit plane.

10 The impulse light source 5 is just below the mirror plane 12 in the vicinity of that end of the deviating prism 6, that forms the angle (of 45 degree) with the window plane 13. The light of the impulse light source 5 falls through the mirror plane 12 and the window plane 13 onto the picture side (illustrated side) of the 15 card 3', is reflected from the illuminated card 3' through the window plane 13 onto the mirror plane 12 and is then reflected through the exit plane 14 in the direction of the image converter 4, so that that part of the card 3' being over the front of the window 11 will be projected on the image converter 4 by means of 20 a convex lens 15. A red light filter 17 (>600 nm), lying in the light path 16 in front of the lens 15, serves to the registrability of red colored card values imprints 31. Because of the optical geometric set-up of the light source 5 toward the prism 6, the light source 5 will not be immediately transmitted 25 to the image converter 4.

Instead using a deviating prism 6 for passing the depicted image of the illuminated card value imprint 31 through an optical path into the CCD-image converter 4, one can use advantageously a non-transparent mirror (not shown) which will then occupy the 30 position of the mirror plane 12 of the prism 6. In this case the impulse light source 5 is to be arranged in front of the mirror plane 12 (of the mirror), instead of behind the mirror plane 12, and is to be screened in such a way that the light source 5 does

not shine immediately either in the image transformer 4 or in the mirror.

5 For the intended depiction of the card value imprint 31 of the drawn card 3' in the image converter 4, it is necessary that the impulse light source 5 flashes at exactly the same time as the (facing down) card value imprint 31 is over the window 11.

10 The playing cards have the value imprint 31 twice, and appropriately that card value imprint 31 is measured that - with respect to the card delivery opening 2 - is on the right hand side of the white framing of the card 3'. Accordingly, the prism 6 has been set up on the right, as shown in Fig. 4. When drawing a card 3', the following markings of the card 3' pass over the 15 window 11: the front edge 33 of the card 3', the unprinted long part of the white side strip of the card, the color suit symbol 32, the narrow white space between the color suit symbol 32 and the card value imprint 31, the card value imprint 31, and the back edge of the card 3'.
--

20 The above mentioned sensor arrangement must recognize the fact that a card 3' has been drawn and must ignite the impulse light source 5 at possibly exactly that moment when the card value imprint 31 is passing over the window 11.

25 To this end two principle methods of solution are given in the following, whereby the one requires the use of only one sensor, and the other method requires two sensors 7, 8 as indicated in Fig. 2.

30 If only one sensor is provided, per example the front and the back edges of the card are used as reference markings, whereby the sensor is situated in the card shoe 1 at any lateral position and, looking in the direction of the movement path of the card 3', is placed at a defined vertical distance in front of the
35

window 11 in such a way that the back edge of the card will leave the sensor when the card value imprint 31 is precisely over the window 11. The mentioned sensor can be either a pressure sensor or a photoelectric barrier. When the front edge of the card

5 touches the sensor it switches on the measuring device; when the back edge of the card leaves the sensor it activates the impulse light source 5, after which the measuring device switches off again.

10 According to the arrangement illustrated in Fig. 2, two optical electronic sensors 7, 8 are used. Sensor 7, situated further inside the card shoe 1, serves as a movement indicator for the drawn card 3' and activates the measuring device. However, the sensor 7 does not need to be as close to the window 11 as
15 indicated in Fig. 2. The sensor 8 which lies in the path of the moving card value imprint 31 and behind the window 11, shall recognize when the card value imprint 31 is exactly over the window 11 and shall activate the light source 5.

20 According to the embodiment illustrated in Fig. 2, the sensor 8 is situated adjacent to the window 11 and in this manner registers the narrow white space between the color suit symbol 32 and the card value imprint 31. The sensor 8 can also be situated at a defined distance from the window 11 in order to detect the
25 coming color suit symbol 32 and uses this as a reference markings to activate the lamp 5.

As compared to the technique using only one sensor, the advantage of the technique using two sensors 7, 8 is that this sensor 8,
30 which is responsible for determining the exact position of the card value imprint 31 over the window 11, is fully covered by the card 3' and will thus not be disturbed by outside light, as it could happen with respect of the back edge of the card when using only one sensor, if the sensor is not a pressure sensor but a
35 light barrier.

The sensor 8 switches on the impulse light source 5 without significant delay so that, as described above, the card value imprint 31, or at least a representative part thereof, is projected on the CCD-image converter 4 and the signals received are registered as the card value of the drawn card 3'.

The technical and, in particular, the electronic measures and control programs needed to realize the above processes are common for the professionals and do not require any particular explanation.

However, it should be noted that the card value recognition device (CVRD) should first "learn", on the one hand, to recognize the card values and, on the other hand, to evaluate the card values in accordance with the rules of the game. Towards this end, at a previous phase of programming the card values (the numbers 2 through 10 and the capitals A, J, Q, K) are projected into the image converter 4, and then the signals received by the image converter 4 are coded in accordance with the card value. The CCD-image converter 4, functioning as numerical camera, and the signaling and data processing system connected to it, will also be capable of identifying the "total picture" of the imprint 31 in such situations where a card 3' is drawn and the card value imprint 31 is not exactly over the window 11 when the impulse light source 5 lights up, so that only a part of the card value imprint 31 is projected in the image converter 4. This ensues from the fact that the top or bottom half, respectively, of each number or capital imprint 31 differs from any respective fragment of the other pictures of the numbers or capitals.

In gaming practice the speed by which a card 3' is drawn from the card shoe 1 will not exceed 1 m/s. Thus, based on a card movement speed of 1 m/s and a window length of 15 mm, it will take 15 ms for each image point of the card value imprint 31 of 15 mm to

pass over the window 11. With a response time of approximately 0.1 ms from the moment of registering the reference markings of the card 3' inducing the flash light until the impulse light source 5 lights up, the card value imprint 31 will lie fully or 5 almost fully over the window 11 and will be received fully or almost fully by the CCD-image converter 4; with a lamp flash duration of about 10 microseconds a quasi-still image of the card value imprint 31 will be detected and thus a not smeared image of the card value imprint 31 will be produced on the target of the 10 image converter 4.

When illuminating the card value imprint 31 of a card 3' with a xenon lamp at a distance of 20 mm (e.g. through the peripheral range of a deviating prism 6, as further described above) using a 15 500 Volt xenon lamp having an output of 0.01 W and a duration of the lamp flash of 10 microseconds, in view of the reducing effects of the color filter 17 perfect and reliable registration of the card value imprint 31 were produced, even if the speed by 20 which the playing card is drawn exceeds 1 m/s.

25 The following explanation relates to a gaming table according to the invention.

According to the system for a "Black Jack" table shown in Fig. 4, 25 detectors situated under the table cloth 51 will be used. These detectors can be based on various mechanical or physical principles, e.g. pressure-sensitive detectors (piezo sensors; tension spring sensors) or - where the chips and playing cards share similar material properties - on electromagnetic or other 30 technical principles.

According to the invention preferably light-sensitive detectors are used, particularly photodiodes 52 in form of infra-red sensitive silicone diodes. The advantage is that these

photodiodes can detect as well chips 41 as playing cards 3 placed on the table.

In order not to disturb the usual external appearance of the

5 gaming surface, the photodiodes 52 must be set up under the table cloth 51, whereby the table cloth (layout) 51 must have a certain light permeability, in particular for the near infra-red light (IR-light) coming from the artificial casino lighting.

10 In this connection the table cloth 51 should let through the IR-light of the near IR-range in an order of about 30% of the light energy falling on the table cloth. If the common material from which the table cloths 51 are made, does not permit such light permeability, it will be necessary for the purpose of the

15 invention to choose a material that lets through sufficient light.

The detection principle is as following. All zones of the table cloth 51 on which the gaming chips and playing cards are to be placed in accordance of the gaming rules will, according to the type of game, cover an adjusted grid or an adjusted row of light detectors in such way that each object placed on the table cloth 51 (chips, playing cards) will cover, for safety reasons, at least two, and preferably three or four, of the photodiodes 52, and so will cause these photodiodes 52 excluded from receiving light to work in the sense of the operating system.

As per Fig. 4, a geometrical grid of photodiodes 52 is placed under each rectangular box 53, while for the other zones of the

30 gaming surface of the table cloth 51 photodiodes 52 are laid out in rows, so under the insurance lines 54, under the layout areas 55 for the cards of the players and under the layout area 56 for the cards of the dealer.

According to the embodiment shown in Fig. 4, seven rows of photodiodes 52 of five diodes each have been set up for the boxes 53 in such way that the two outer rows are positioned outside of the box marking 53 printed on the table cloth 51.

5

A row of four photodiodes 52 is positioned under each insurance line 54; however, more diodes 52 or a double row of diodes can also be positioned here.

10 In the example illustrated in Fig. 4, in accordance with the normal measurements of a "Black Jack" table and the boxes 53 and insurance lines 54, the photodiodes under each box are spaced 19 mm apart, while there is a distance of 15 mm between each row of diodes, so that a gaming chip of e.g. 40 mm in diameter will 15 cover in the most unfavorable situation four diodes and in the most favorable situation five diodes. Although the dimming effect may be incomplete for those photodiodes which were only covered by the edge of the chip because of the stray light falling over the edge of the chip, a minimum of two diodes will have been 20 optimally covered. For the rest, it should be assumed that even to the optimally darkened photodiodes falls still about 10% of the light energy which has passed through the table cloth 51 so that the sensitivity of the photodiodes 52 must be adjusted to this only achievable brighter-darker effect.

25 In accordance with the stacked position of the playing cards shown with respect of the box 53.7, the distances between the photodiodes 52 should be smaller, e.g. 7 mm, while for the registration of the cards of the dealer, which are not 30 overlapping but will be placed next to each other, a distance of 25 mm between the photodiodes should be sufficient, that each card will cover at least two photodiodes.

As to the boxes 53 there are shown different positions for placing chips 41 as "Box", "Double Down", "Split", and "Insurance".

5 The explanations given above for the covering of the photodiodes 52 by chips 41 are basically the same for the playing cards 3 that have been laid out.

10 In the result, the signals coming from the photodiodes 52 are to be processed as a batch or separately in such way that the 15 electronic switching logic can recognize multiple stakes of chips 41 in a box 53 and further the number of cards placed in front of each player, including where there is a second row of cards ("Split"); it must also process the shifting or adjustment of the 20 chips or cards in accordance with the variations of "Double Down", "Split" and "Insurance".

25 The given disclosure of the technical principle will enable the experts, such as technical designers, electronical engineers and 30 computer programmers, to realize a gaming table in accordance with the invention, including the integration of automatic control systems for adjusting the sensitivity of the photodiodes for changes in brightness in the gaming room, for example, when switching additional lamps on or off.

25 Overmore the professionals involved in setting up the system may, on the basis of economic considerations and depending on the 30 desired functional reliability of the system, deviate from the above values for fitting the photodiodes 52 of the various playing areas (boxes, insurance lines, card fields).

35 To complete the gaming table device in the sense of a gaming equipment which operates as fully automatically as possible, a switching key (not shown) is provided which will be activated by the dealer after the stakes have been placed, and signaling

switches 57 or similar are provided for the players which the players can use to indicate not to wish to receive any more cards.

- 5 The following explanations relates to the principles and devices for determining the value of the gaming chips (jettons) placed as a stake and for determining the total value of the stake, when there is a stack of chips (Stake Detector).
- 10 At "Black Jack" tables usually so called "American Chips" are used; they are distinguished in their different values by different colors. Depending on the "table maximum bet" (limit of bet per game) only three or four different denominations and colors of chips will be used per table.
- 15 The bets are automatically registered per example by a hand-held device operated by the dealer which functions as a television camera or scanner. The camera or scanner registers separately the chip or the stack of chips placed by each player; the image received by the camera or scanner is analyzed for it's value, noting the color of the chips and the number of chips of the same color. The total value of the checked stake is then transmitted to the EDP unit. If the chips have graphic signs and marks around their edges, which can also represent the value of the chip, then 25 the scanning of the stake will be even easier.
- 30 Furthermore, so called "Smart Chips" can be used. These smart chips, also known as "High Security Chips", have integrated electronic components functioning without a battery and acting as transponder for a radio frequency identification system (RFID system), whereby the transponder can interact with a transmitting and receiving device (arranged under the table for example) and transmit a specific signal which corresponds to their value.

The RFID system is as follows: there is a contactless inductive data transmission system that provides bi-directional signal transfer between sending- and receiving (S/R) station and one or more batteryless transponders.

5

The communication between the S/R station is achieved by means of inductive antennas. From the S/R station to the transponder data and energy are transmitted whereas from the transponder to the S/R station only data is transmitted.

10

The transponder has an antenna circuit or network which is formed by one or more coils for wireless inductive signal transfer. The coil is connected to a single chip which contains all necessary equipments for receiving, recovering and transmitting a signal 15 from or to the sending and receiving station. Additionally the chip contains a data storage or memory.

20

The sending and receiving station which comprises an oscillator capable of generating a high frequency signal for the simultaneous transmission of energy, clock and information to the transponder. The station also includes demodulator and modulator, a control unit and interfaces.

25

When applying the RFID-System on the casino-chips with transponder (in the following referred to as transponder-jettons) the S/R station comprises an electronical read/write unit and is wired up with several coils as inductive antennas for the signal transfer to and from the transponder-jetton whereby to each box (including its insurance line) of the gaming table such an 30 inductive antenna (loop antenna) for the communication of the S/R station with transponder-jettons placed on the box is designated.

The gaming-value of the jetton is stored in the memory of the chip of the transponder.

5 The read/write unit supports a special anti-collision algorithm which allows to operate and identify the different transponder-jettons, at the same time within the antenna field of the read/write unit.

10 All transponder-jettons within the antenna field lie parallel to the table and have to be stacked up. The read/write unit selects and identifies the electronic unit, included in the jetton. The recorded data can be transmitted via a interface of the read/write unit to a connected host.

15 If a stake detector operating according to one of the methods as described above is not available, then as in the past the dealer can determine the bet and can enter the information into the calculation and evaluation system through the data entry device.

20 The following explanations relate to the total gaming equipment according to the invention.

25 The data registered for each functional technical unit - inter alia, the card value recognition device of the card shoe 1, the gaming chip and playing card registration devices of the gaming table, and the gaming bet detector (camera or scanner; RFID system), or the manually operated data entry device, respectively, for the values of the gaming bets - are to be transferred as output signals to a central computer, either directly or indirectly. This transmission of the output signals can be made either by cable connection or wireless, e.g., by data radio. Thus, the arrangement 18 shown in Fig. 1 represents either a cable connection or a transmitter for the transmission of the signals coming from the CCD-image converter 4.

30 The central computer has the task of evaluating the total of registered data in accordance with the EDP program, to show same

to the dealer, if so desired, on a monitor or some such, and in general to store the data for further use. In any case, in the game of "Black Jack" it should be avoided that the dealer will be informed of the value of his second card (face down) until this 5 card has been turned face up in the regular way of the game; this is to prevent opening up a new source for the dealer for the possibility of improper actions favoring any particular player.

10 The gained gaming data can furthermore be used for audio or optical signals, e.g., when the dealer has made a mistake, or the cards have not been dealt in the proper sequence or if the card shoe needs to be refilled with other decks of cards. Further the stored data can be used for judgment of the dealer's and players' 15 performance, for evaluation of daily rounds, for statistical purposes, to link some or all gaming tables of one or more casinos or, in the case of other games than "Black Jack", for cumulative jackpot systems of one or more gaming tables.

20 However, a gaming equipment according to the invention is not able to check and monitor automatically the wins according to the gaming rules for correct payment by the dealer. But, in view of the settlement of table results (win or loss) between the dealer and the casino, which can be determined by the EDP program now, this will not be particularly significant.

List of reference signs

- 1 card slide (card shoe)
- 5 2 card delivery
- 3 playing card
- 3' playing card (being drawn)
- 4 CCD-image converter
- 5 light impulse source
- 10 6 deviating prism
- 7 sensor (card shoe)
- 8 sensor (card shoe)
- 9 slant or support
- 10 sliding wedge
- 15 11 window
- 12 mirror plane (prism)
- 13 window plane (prism)
- 14 exit plane (prism)
- 15 lens
- 20 16 light path
- 17 red light filter
- 18 connection/transmitter
- 31 card value imprint
- 32 color suit symbol
- 25 33 transverse side (playing card)
- 41 gaming chip, jetton
- 51 table cloth (layout)
- 52 sensor, photodiode (gaming table)
- 53 box
- 30 54 insurance line
- 55 place for placing cards (player's)
- 56 place for placing cards (dealer's)
- 57 signaling switch

Claims

1. A gaming equipment for professional use of games of chance using playing cards and gaming chips (jettons), in particular for the game of "Black Jack", comprising
 - 5 - a gaming table with gaming table cloth (layout), and, designated on this cloth, betting boxes and possibly further areas for placement of jettons, and areas for placement of the playing cards
 - 10 - and a card shoe to store a stack of playing cards, whereby the card shoe has the function of a card dispenser for drawing out the playing cards face down (picture side down), characterized in that in order to automatically register, evaluate, display and store the results and data of the run of
 - 15 the game,
 - the card shoe (1) is equipped with a card recognition device to register the card value imprint (31) of the drawn card (3'), whereby the card value imprint (31) of all cards (3) is located at the same defined position,
 - 20 - the gaming table under its table cloth (51) has occupation detector units consisting of a multiple number of single detectors, whereby the occupation detector units are provided to register the number of the jettons (41) and playing cards (3) placed directly on the table cloth (51) at the respective gaming table areas (53, 54; 55, 56), and whereby such an occupation detector unit is allocated to each box (33), to each area (54) for the placement of jettons (41), and to each area (55, 56) for the placement of playing cards (3),
 - 25 - a gaming bet detector is provided acting as an automatic recognition unit to register the gaming bets, or, alternatively, is provided a device for the manual input of the gaming bets,
 - 30 - there are provided a computer and an EDP program created according to the gaming rules, designated to evaluate the
 - 35

signals transmitted to the computer from the card value recognition unit, from the occupation detector units, from the gaming bet recognition unit or the manual gaming bet input device, respectively, and, possibly, from further signal transmitters (57),

5 - and a monitoring device is provided, preferably a display unit, to display the from the computer coming evaluated data related to the run of the game.

10 2. Gaming equipment according to claim 1, characterized in that the card shoe (1) comprises:

- an optical window (11) placed in the movement track of the card image imprint (31) of the drawn card (3'),
- an optical device to depict in a CCD-image converter (4) that 15 part of the picture side of the card (3'), which is positioned over the window (11), whereby the optical device includes a deviating device to transmit the reflected image of the card imprint value (31) over an optical path into the CCD-image converter, a red light filter (17) situated in the light path (16) from the deviating device to the image converter (4), and an impulse light source (5) to illuminate that part of the card (3') which is over the window (11),
- and a sensor device to determine the movement of the drawn card (3'), to switch the measuring device (5, 4) of the card value 20 recognition unit into standby for measuring, and to determine the correct timing of lightning of the impulse light source (5) at that moment when the card value imprint (31) of the drawn card (3') is exactly over the window (11).

30 3. Gaming equipment according to claim 2, characterized in that as the deviating device to depict in the CCD-image converter (4) that part of the picture side of the card (3') which is positioned over the window (11), there is provided a deviating optical prism (6) positioned below the window (11), whereby the 35 one plane (13) of the prism (6) forming the right angle covers

the window (11) and the other plane (12) forming the right angle looks towards the CCD-image converter (4), and that the impulse light source (5) is arranged behind the mirror plane (12) to illuminate through the prism (6) that part of the picture side of the card (3') which is positioned over the window (11).

4. Gaming equipment according to claim 2, characterized in that as the deviating device to depict in the CCD-image converter (4) that part of the picture side of the card (3') which is positioned over the window (11), a mirror is provided, whereby the impulse light source (5) is arranged in front of the mirror.

5. Gaming equipment according to one of claims 2 to 4, characterized in that the sensor device of the card shoe (1) has a single sensor having the function, by way of sensing the front edge (33) of the card (3') first to determine that the card (3) is being drawn and to activate the measuring device and then to light up the impulse light source (5) at the moment when the back edge of the card is going past.

20

6. Gaming equipment according to claim 5, characterized in that the sensor of the card shoe (1) is either a pressure sensor or a photoelectric barrier.

25

7. Gaming equipment according to one of claims 2 to 4, characterized in that the sensor device of the card shoe (1) includes two optoelectronical sensors (7, 8), whereby the one sensor (7) is located outside of the movement track of the card value imprint (31) to be recognized and serves as a movement sensor to activate the measuring device, and the other sensor (8) is situated in the movement track of the card value imprint (31) behind the window (11) and activates the impulse light source (5) by sensing a color trigger (printed or colorless area) at that moment when the card value imprint (31) is passing over the window (11).

8. Gaming equipment according to one of claims 2 to 7, characterized by a xenon lamp as the impulse light source (5) of the card shoe (1).

5

9. Gaming equipment according to claim 1, characterized in that the single detectors of the occupation detector units of the gaming table are light-sensitive sensors (52) to register the light coming through the table cloth (51) depending on the 10 arrangement of the jettons (41) and the playing cards (3) over the sensors (52).

10. Gaming equipment according to claim 9, characterized by 15 IR-light-sensitive photodiodes, in particular silicium diodes, as the light-sensitive sensors of an occupation detector unit of the gaming table.

11. Gaming equipment according to claim 9 or 10, characterized by a geometrical arrangement of the sensors (52) of a betting 20 occupation detector unit in between each other, so that each object (jetton, playing card) which is placed on the table cloth (51) in accordance with the gaming rules, will best possibly cover at least two sensors (52).

25

12. Gaming equipment according to claim 1, characterized in that the gaming bet detector for automatic recognition of the bet being placed either as a single jetton (41) or as a stack of jettons (41) - whereby jettons (41) are used having different 30 colors in accordance with their gaming value and, optionally, having colored markings around their edge, whereby the colored markings also are or may be representative for the value of the jetton - is a scanner which can discriminate the color and the number of jettons of same color.

35

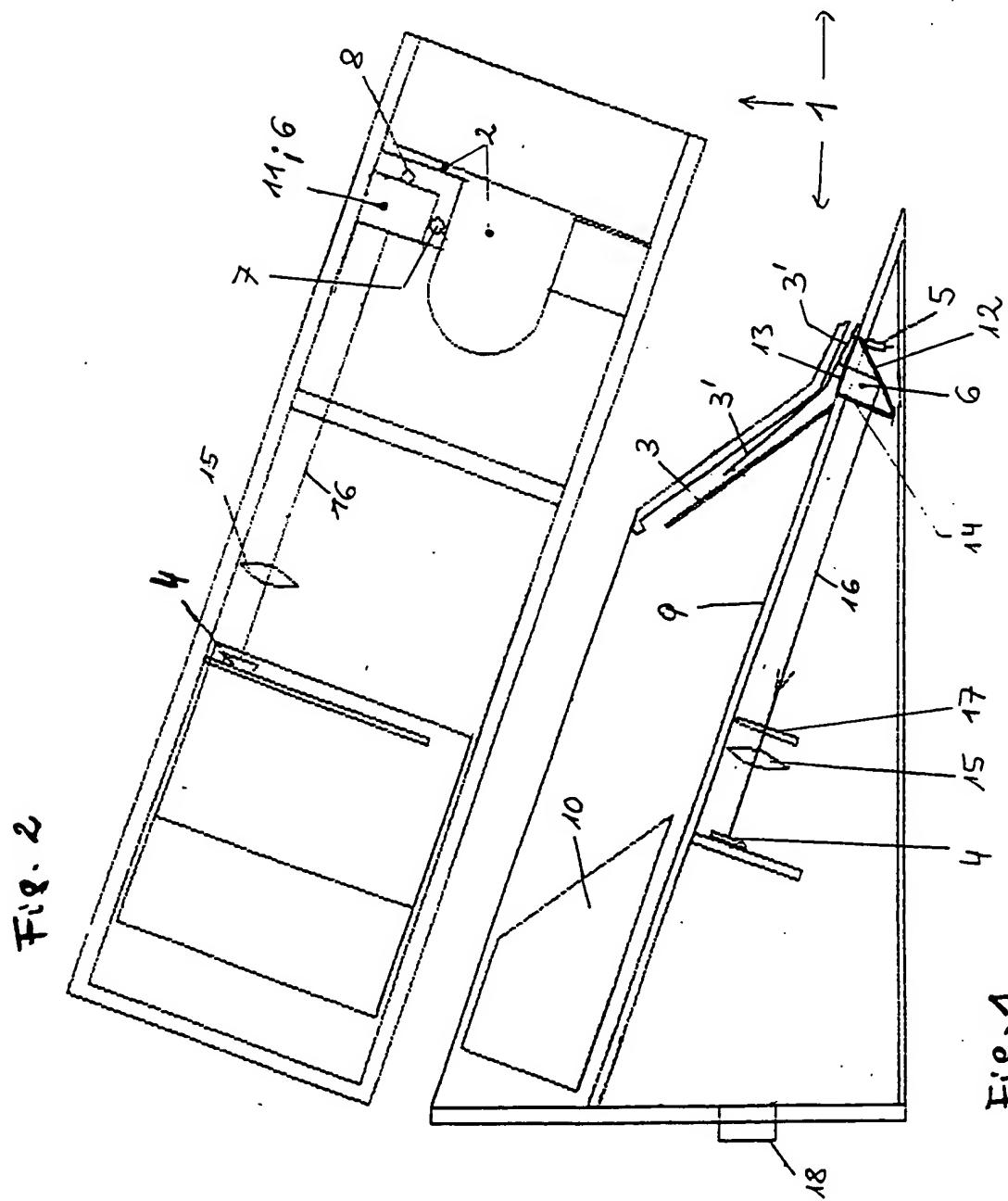
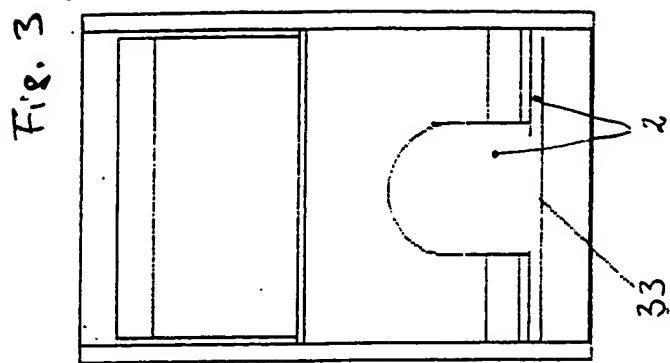
13. Gaming equipment according to claim 1, characterized in that
as the gaming bet detector for automatic detection and
registration of the bet placed in form of jettons, a radio
frequency identification (RFID) system is used, and for that
5 purpose there is provided a transmitting and receiving station
(S/R station) and jettons with integrated transponder, whereby
S/R station and transponder interact in such a way that as a
response to the high frequency signals of the S/R station the
transponder transmits back to the S/R station data which are
10 characteristic for the value of the jetton and will be evaluated
in the S/R station.

14. Gaming equipment according to claim 1, optionally in the
form of the card shoe (1) according to one of claims 2 to 8, of
15 the gaming table according to one of claims 9 to 11 and of the
gaming bet detector according to claim 12 or 13, characterized in
that the functional units of the equipment are connected by way
of cable connection, or wireless by radio data transmission and
reception devices, to the computer which collects, evaluates,
20 stores and displays the data.

Abstract

For professional use of table games of chance with playing cards and gaming chips (jettons), in particular the game of "Black Jack", the aim of the invention is to provide an automatically working equipment which will register and evaluate all phases of the run of the game automatically. This is achieved by a card shoe with an integrated device for recognition of the value of the drawn cards (3') (optical recognition device and mirroring into a CCD-image converter); photodiodes (52) arranged under the table cloth (51) in order to register separately the casino light passing through each area (53, 54) for placing the gaming chips (41) and areas (55, 56) for placing the playing cards (3) in dependence of the arrangement or movement of the jettons and playing cards on the mentioned areas; a device for automatic recognition of each bet (scanner to register the color of the jettons, or a RFID-system comprising a S/R station and jettons with integrated transponder); an EDP program created in accordance with the gaming rules to evaluate and store all data transmitted from the functional devices to the computer; and a monitor to display the run of the game and players' wins.

1/2



2/2

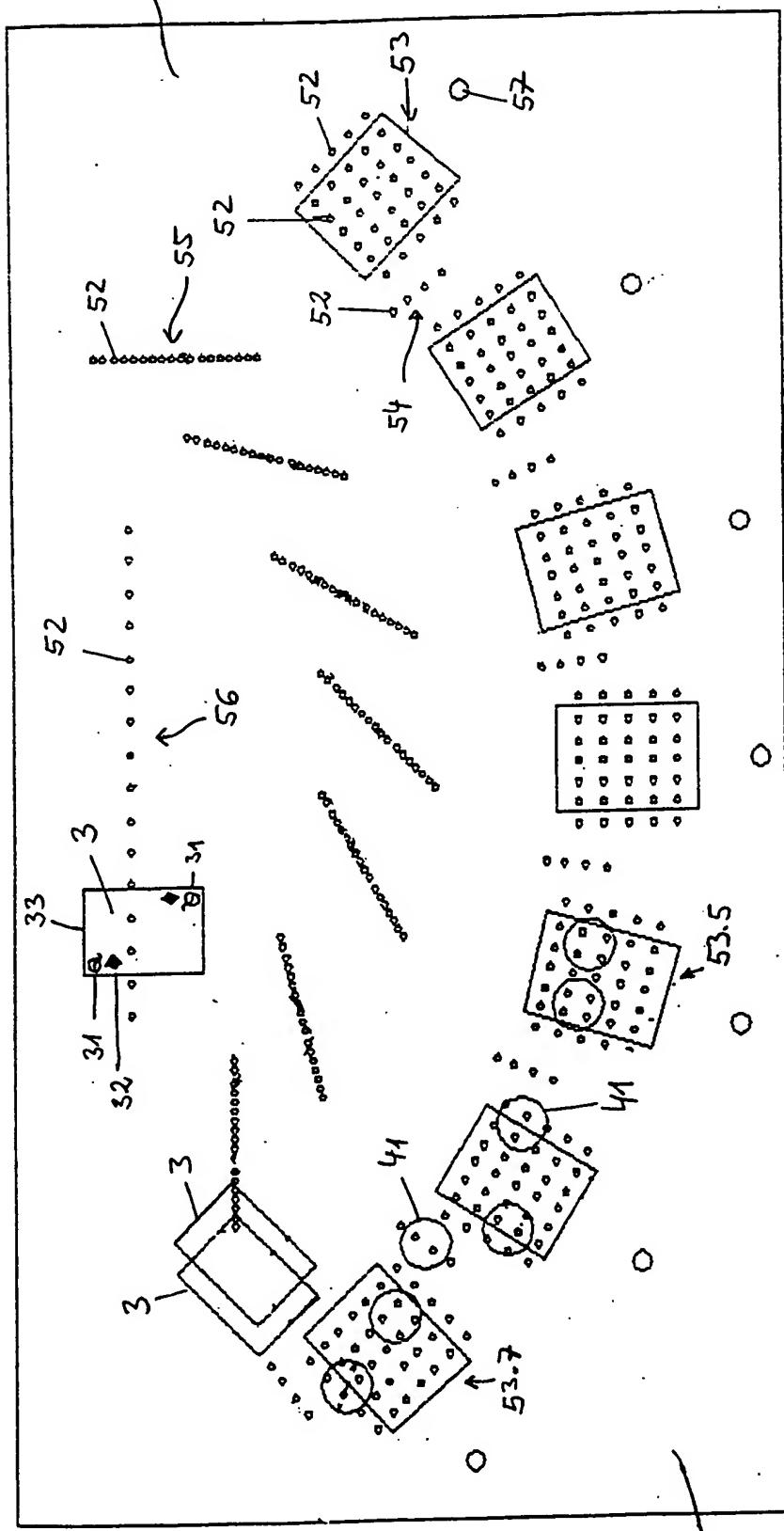


Fig. 4